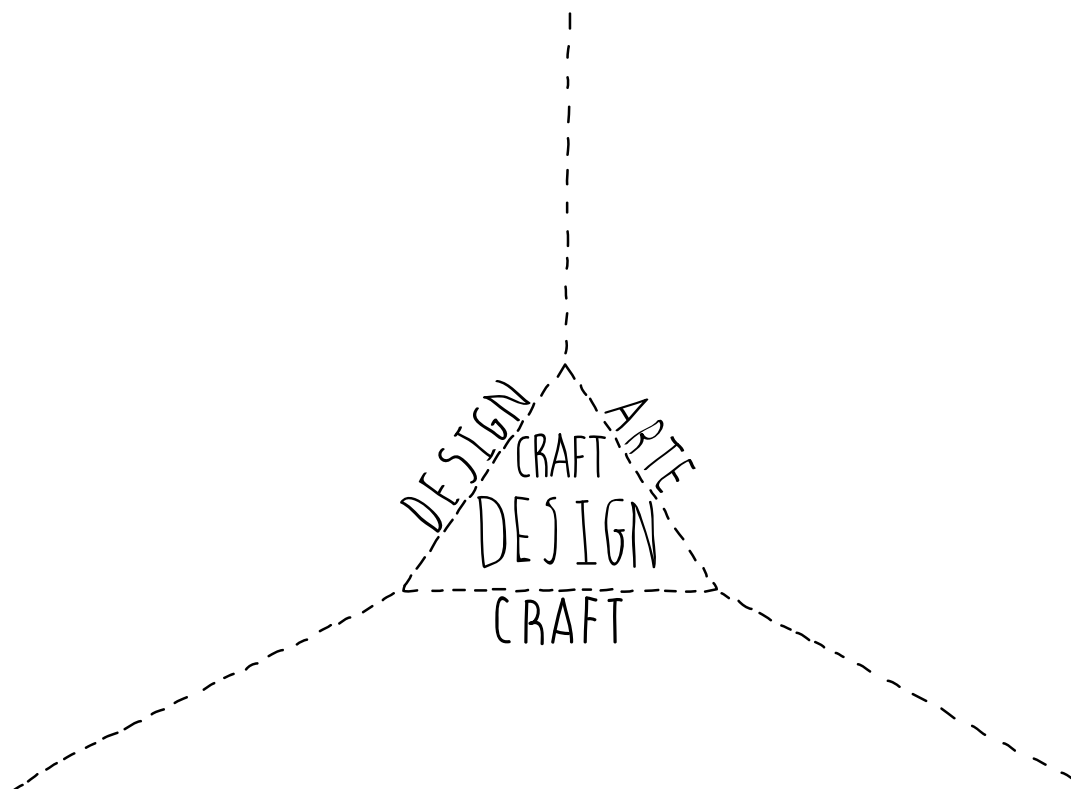




**INÊS ISABEL  
VIZINHO DA MAIA**

## **CRAFT DESIGN - ABORDAGENS E EXPERIÊNCIAS**







**INÊS ISABEL  
VIZINHO DA MAIA**

## **CRAFT DESIGN - ABORDAGENS E EXPERIÊNCIAS**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design, realizada sob a orientação científica do Prof. Doutor Pedro Carvalho de Almeida, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Aos meus Pais, sempre

## **o júri**

presidente

Professor Doutor Álvaro José Barbosa de Sousa  
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Professora Doutora Katja Christina Tschimmel  
professora adjunta da ESAD (Escola Superior de Arte e Design de Matosinhos)

Professor Doutor Pedro Alexandre Santos Carvalho de Almeida  
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

## **agradecimentos**

A minha primeira palavra de agradecimento vai, muito especialmente, para o Doutor Pedro Carvalho de Almeida, orientador desta Dissertação, cujo empenho demonstrado na ajuda incondicional a este trabalho, quer ao nível do saber quer ao nível do incentivo, possibilitou a concretização desta dissertação.

Particular referência é devida:

Ao Professor João Nunes, por quem fui convidada para participar em dois dos Projetos que integram a parte experimental desta dissertação, pelo seu apoio e disponibilidade na concretização das acções;

A todos os Designers que integraram os projetos Serra d'Arga e Água Musa que comigo partilharam os seus saberes, suas perspetivas e me permitiram que integrasse e participasse, de forma ativa, como assistente colaboradora e que me prestaram as suas opiniões, sobre o tema em estudo;

Aos Artesãos que participaram nos projetos Serra d'Arga e Água Musa que integram a parte experimental desta dissertação.

À população de Porto de Ovelha que se disponibilizou a participar nas entrevistas e Histórias de vida, especialmente às Senhoras Maria do Ceu, Isabel Maria e ao senhor Francisco Monteiro.

Agradeço também ao escultor Neusso Ribeiro e ao artesão Flávio Santos, respetivamente dos Casos de Estudo Casa de Pedra e Goiabeiras (Estado de Espírito Santo, Brasil) pela disponibilidade, simpatia e empenho com que me receberam e me permitiram inserir-me nos seus ambientes.

Ao Luís, pelo apoio incondicional, nas horas de maior tensão e desânimo.

Aos meus amigos, em especial à Raquel, ao Pedro e à Joana da Franja, que me foram dando a sua palavra amiga e encorajadora nas fases mais difíceis desta caminhada, bem como pela ajuda na conceção do “Fica” e das fotografias dos objetos.

Para finalizar, uma palavra muito especial vai para a minha família, particularmente para os meus pais, cujo incentivo entusiasta permitiu, nas horas mais difíceis, a continuação e conclusão do presente trabalho.

## palavras-chave

Craft-design, tecnicidade, manualidades, etnografia, identidade local.

## resumo

O Craft-Design, produção manual de objetos tendo em vista uma função (Ihatsu, 1997, p.300), articula-se na relação do craft - técnicas artesanais - e design associados. Estas entidades configuram uma área que se encontra em expansão, sendo, cada vez mais, alvo de diversos estudos por parte de uma comunidade científica e académica diversificada proveniente, por exemplo, das áreas da antropologia, economia e sociologia. No entanto, existe, ainda, uma larga indefinição sobre o significado e sentido da designação Craft Design, no contexto Português, que importa clarificar.

Quando se discute sobre craft-design no ambiente académico (Hobbis, 1997; Thompson, 1997; Ihatsu, 1997; Thomas, 1997; Stenros, 2002; Latouche, 2011), são frequentemente lançadas questões que se debruçam sobre o carácter abrangente do tema: porque se atribui valor às manualidades e artesanatos (Hobbis, 1997)? Qual a importância destas na construção e preservação das identidades locais? Qual o papel do craft-design na economia? Como pode ser definido o que é o craft em relação à arte e ao design? (Ihatsu, 1997) Em que pontos estas três áreas se fundem e o que é que as distingue? Qual a importância da história oral e das histórias de vida no desenvolvimento de novos produtos, através das técnicas artesanais (Thompson, 1997; Appadurai, 1986; Miller, 2010)?

Neste trabalho, estabelecem-se relações entre diferentes perspectivas, definições e abordagens do craft design, percebendo-se as suas convergências. Propõe-se um modo de identificar elementos caracterizadores que possam constituir referências de análise de objetos, no contexto do Craft Design.

Para um melhor entendimento do Craft Design para lá da fisicalidade dos objetos, este trabalho explora também os 'diálogos' (Miller, 2010) entre o ser humano e os artefactos, facilitando a compreensão de como fazemos as coisas, na medida em que as coisas nos fazem, também, a nós.

Pensando no contexto Português, este trabalho articula conhecimento de ordem teórica e prática, relacionado com o Craft Design, no sentido de contribuir de forma crítica e reflexiva para a valorização das perspectivas que sobre ele existem.

**keywords**

Craft-design, technicality, handicrafts, local identity, ethnography.

**abstract**

The Craft- Design — manual production of objects serving a purpose (Ihatsu, 1997, p.300), articulates the relationship of craft — craft techniques — and associated design. These entities englobe an area that is expanding, being, more and more, the focus of many studies by a diversified scientific and academic community, for areas like anthropology, economy and sociology. However, there is still a large uncertainty about the meaning and significance of the Craft-Design designation, in the Portuguese context, that is important to clarify.

When discussing craft-design in the academic environment (Hobbis, 1997, Thompson, 1997; Ihatsu, 1997; Thomas, 1997; Stenros, 2002; Latouche, 2011), there are often questions that lean on the comprehensive nature of the subject: because it assigns value to handicrafts and craft? What is the significance of these in the construction and preservation of local identities? What is the role of craft-design in the economy? What can be defined as craft in relation to art and design? At what point do these three areas meet and what differentiates them? What is the importance of oral history and life stories (Thompson, 1997) in the development of new products using traditional techniques?

In this work, we establish relations between different perspectives, definitions and approaches of craft-design, listening to their convergences. It's proposed to create a method to identify characteristic elements that can be identified as an object search reference, in the Craft-Design context.

For a better understanding of the Craft-Design, beyond the physicality of objects, this paper also explores the “dialogues” (Miller, 2010) between human beings and their artifacts, facilitating the understanding of how we do things, as things also make us.

Thinking in the Portuguese context, this paper articulates both theoretical and practical knowledge related to the Craft-Design, as a way of uncovering some evidence already emerged and, ultimately, to contribute, in a critical and reflective way, to the enlargement, enrichment and appreciation of the perspectives that exist about it.

## ÍNDICE GERAL

<i>Dedicatória</i>	III
<i>Júri</i>	IV
<i>Agradecimentos</i>	V
<i>Palavras-chave</i>	VI
<i>Resumo</i>	VI
<i>Keywords</i>	VII
<i>Abstract</i>	VII
<i>Índice</i>	VIII
<i>Índice de figuras</i>	XI
<i>Lista de Anexos</i>	XIV
<b>Introdução</b>	1
1. Apresentação do estudo	2
2. Metodologia geral utilizada	2
3. Principais etapas da investigação	3
4. Quadro resumo da construção cronológica da investigação	6
5. Organização da dissertação	7
6. Fatores críticos de sucesso – dificuldades e soluções encontradas	8
<b>Problemática</b>	9
<b>Primeira Parte – Contexto Teórico</b>	11
<b>Capítulo 1 – Acerca do Craft Design</b>	12
1.1. Conceito geral de craft	12
1.2. Palavras-chave	12
1.3. Várias abordagens ao craft	14
1.4. Valor do craft	15
1.5. Distinção do craft, da arte e design	18
1.5.1. Quadro exemplificativo da distinção do craft, da arte e design	20
1.6. Emergência do craft design	23
1.7. O craft design no contexto português – mapeamento de atividades	26
1.7.1. Quadro exemplificativo do craft no contexto português	27

<b>Capítulo 2 – Histórias de Vida – Perspetiva antropológica e etnográfica</b>	29
2.1. A importância e potencial da História Oral e das Histórias de Vida, Como parte do craft design – métodos de pesquisa qualitativos	29
2.2. A importância dos objetos na vida privada	32
2.3. Processo criativo, brainstorming e a sua construção	34
2.3.1. As sete fases do processo criativo	36
2.4. Noção de brainstorming	37
 <b>Capítulo 3 – Trajeto da Artificialidade – perspectiva semântica e simbólica</b>	39
3.1. Definição de artefacto – trajeto da artificialidade	39
3.2. Artefacto – do objeto ao discurso	43
 <b>Capítulo 4 – Craft no panorama económico</b>	44
4.1. Acerca do ‘decrescimento sereno’	44
4.2. Movimento Slow	45
 <b>Capítulo 5 – Slow Design – novas ferramentas de desenvolvimento projetual</b>	47
5.1. Slow Design	47
5.1.1. Os seis princípios do Slow Design	48
5.2. Nova ótica do design	49
5.3. Craft e a desaceleração	49
5.4. Resumo do contexto teórico	50
 <b>Segunda Parte – Contexto Experimental e Exploratório</b>	51
 <b>Introdução</b>	52
 <b>Capítulo 6 – Metodologia</b>	54
6.1. Principais etapas e instrumentos utilizados	54
6.2. Entrevista	55
6.3. Registo e tratamento dos dados recolhidos	56



<b>Capítulo 7 – Projetos e experimentação – apresentação e análise de resultados</b>	57
7.1. Projetos de colaboração	57
7.1.1. Projeto Serra d’Arga	58
7.1.2. Projeto Água Musa	63
7.2. Projetos de implementação autónoma	67
7.2.1. Porto de Ovelha	67
7.2.2. Análise de conteúdos das entrevistas e das Histórias de Vida	70
7.2.3. “Clima” e percurso da entrevista	70
7.3. Reconhecimento e verificação – Os Casos de Estudo Casa de Pedra e Goiabeiras (Brasil)	73
7.3.1. Casa de Pedra	73
7.3.2. Goiabeiras	78
7.3.2.1. Processo de construção das painéis de barro	79
7.3.2.2. Oportunidade de experimentação	84
7.4. Resumo do Capítulo 7 – articulação entre as diversas situações de estudo	86
 <b>Capítulo 8 – Instalação e fotografia – seleção de objetos representativos</b>	88
8.1. Objeto representativo do projeto Porto de Ovelha	88
8.2. Objeto representativo do Caso de Estudo Casa de Pedra	90
8.3. Objeto representativo do Caso de Estudo Goiabeiras	92
8.4. Instalação – reunião dos objetos no interior do ‘Fica’	94
 <b>Capítulo 9 – Principais conclusões e implicações deste estudo</b>	97
9.1. Questões de investigação	97
9.2. Implicações deste estudo	97
9.3. Conclusões gerais e desenvolvimentos futuros	98
 <b>Bibliografia</b>	101
 <b>Webgrafia</b>	103
 <b>Anexos</b>	105

## Índice de figuras

Figura 1 - Diagrama explicativo da triologia Arte, Craf e Design. (Ihatsu, 1997)	24
Figura 2 - Gráfico explicativo da teoria de GUNTERN, acerca do processo criativo; (Guntern, 1995)	36
Figura 3 - Percursos e reconhecimento da Serra d'Arga; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	58
Figura 4 - Acomodação da equipa no espaço de trabalho; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	58
Figura 5 - Espaço de refeição e atelier; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	58
Figura 6 - Recolha de matéria-prima; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	59
Figura 7 - Escolha da matéria-prima; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	59
Figura 8 - Início do processo de transformação; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	59
Figura 9 - Trabalho em ambiente de oficina; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	60
Figura 10 - Trabalho em ambiente de oficina; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	60
Figura 11 - Trabalho em ambiente de oficina; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	60
Figura 12 - Mesa de apoio - peça final de grupo; Fig31 (Grupo Serra d'Arga, 2012)	61
Figura 13 - Banco - peça final de grupo; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	61
Figura 14 - Móveis - peças finais individuais; (Grupo Serra d'Arga, 2012)	61
Figura 15 - Visita e percursos pelo local; (Atelier Nunes e Pã, 2012)	63
Figura 16 - Workshop MindShake-in com Katja Tschimmel; (Atelier Nunes e Pã, 2012)	63
Figura 17 - Reunião para brainstorming; busca de conceito; (Atelier Nunes e Pã, 2012)	63
Figura 18 - Primeiras maquetes de estudo das possíveis peças finais; (Atelier Nunes e Pã, 2012)	65
Figura 19 - Discussão sobre forma e fundamentação das peças; (Atelier Nunes e Pã, 2012)	65
Figura 20 - Discussão sobre forma e fundamentação das peças;(2) (Atelier Nunes e Pã, 2012)	65
Figura 21 - Discussão sobre forma e fundamentação das peças;(3) (Atelier Nunes e Pã, 2012)	65
Figura 22 - Peças finais; (Atelier Nunes e Pã, 2012)	66
Figura 23 - Inauguração da exposição no H2otel; (Atelier Nunes e Pã, 2012)	66
Figura 24 - Peças finais; (2) (Atelier Nunes e Pã, 2012)	66
Figura 25 - Peças finais; (3) (Atelier Nunes e Pã, 2012)	66
Figura 26 - Rua da aldeia Porto de Ovelha; (Inês Vizinho, 2013)	67
Figura 27- Centro da Aldeia, Largo da igreja; (Inês Vizinho, 2013)	67
Figura 28 - Noite festiva da aldeia Porto de Ovelha; (Inês Vizinho, 2013)	68
Figura 29 - Banda contratada para atuar durante a Festa; (Inês Vizinho, 2013)	68
Figura 30 - Procissão das Velas (1); (Inês Vizinho, 2013)	69
Figura 31 - Procissão das Velas (2); (Inês Vizinho, 2013)	69
Figura 32 - Momento da Entrevista; (Luís Monteiro, 2013)	71
Figura 33 - D. Maria do Céu a mostrar objetos de vida; (Inês Vizinho, 2013)	71

Figura 33 - D. Maria do Céu a mostrar objetos de vida; (Inês Vizinho, 2013)	71
Figura 34 - Casaco feito de forma artesanal; (Inês Vizinho, 2013)	71
Figura 35 - Toalha de linho feita à mão; (Inês Vizinho, 2013)	71
Figura 36 - Fronha de almofada em linho; (Inês Vizinho, 2013)	71
Figura 37 - Luva de croché usada no casamento do irmão; (Inês Vizinho, 2013)	71
Figura 38 - Instruções sobre a técnica utilizada na confecção de uma colcha; (Inês Vizinho, 2013)	72
Figura 39 - Pormenor da colcha e novelo de linha; (Inês Vizinho, 2013)	72
Figura 40 - Colcha centenária oferecida à entrevistada; (Inês Vizinho, 2013)	72
Figura 41 - Plano aproximado da colcha; (Inês Vizinho, 2013)	72
Figura 42 - Entrada da Casa de Pedra; (Inês Vizinho, 2013)	74
Figura 43 - Interior da Casa de Pedra e escultor Neusso Ribeiro; (Inês Vizinho, 2013)	
Figura 44 - Cartaz afixado no interior da Casa de Pedra explicativo do tipo de trabalho do autor; (Inês Vizinho, 2013)	74 75
Figura 45 - Parte da Casa de Pedra com os objetos para exposição e venda; (Inês Vizinho, 2013)	76
Figura 46 - Exemplo de objeto exposto (1); (Inês Vizinho, 2013)	76
Figura 47 - Exemplo de objeto exposto (2); (Inês Vizinho, 2013)	77
Figura 48 - Exemplo de objeto exposto (3); (Inês Vizinho, 2013)	77
Figura 49 - Neusso Ribeiro a terminar ajustes na peça selecionada; (Adolfo Maia, 2013)	77
Figura 50 - Peça escultórica que adquiri como objeto representativo da visita; (Inês Vizinho, 2013)	78
Figura 51 - Neusso Ribeiro a terminar ajustes na peça selecionada (2); (Inês Vizinho, 2013)	78
Figura 52 - A Investigadora com Neusso Ribeiro; (Adolfo Maia, 2013)	79
Figura 53 - Panelas de barro; (Inês Vizinho, 2013)	80
Figura 54 - Panelas de barro, pormenor; (Inês Vizinho, 2013)	80
Figura 55 - Logotipo de Goiabeiras; (Inês Vizinho, 2013)	81
Figura 56 - Foto do interior do pavilhão; (Inês Vizinho, 2013)	81
Figura 57 - Tratamento prévio da argila; (Inês Vizinho, 2013)	82
Figura 58 - Argila preparada para ser trabalhada; (Inês Vizinho, 2013)	82
Figura 59 - Artesã modelando uma panela; (Inês Vizinho, 2013)	82
Figura 60 - Artesã modelando uma panela (2); (Inês Vizinho, 2013)	82
Figura 61 - Panelas repousando à sombra para secagem; (Inês Vizinho, 2013)	83
Figura 62 - Panelas repousando à sombra para secagem (2); (Inês Vizinho, 2013)	83
Figura 63 - Local de queima das peças; (Inês Vizinho, 2013)	84
Figura 64 - Local de queima das peças, plano aproximado; (Inês Vizinho, 2013)	84
Figura 65 - Material utilizado no açoitite; (Inês Vizinho, 2013)	84
Figura 66 - Material utilizado no açoitite (2); (Inês Vizinho, 2013)	84

Figura 67 - O Artesão Flávio e a Investigadora na construção de uma panela de barro; (Adolfo Maia, 2013)	86
Figura 68 - A Investigadora e o Artesão Flávio Santos; (Adolfo Maia, 2013)	86
Figura 69 - Peça construída pela Investigadora e por si assinada; (Inês Vizinho, 2013)	86
Figura 70 - Peça construída pela Investigadora e assinada pelo Artesão Flávio; (Inês Vizinho, 2013)	86
Figura 71 - Colcha centenária da D. Maria do Céu como objeto representativo de Porto de Ovelha; (Inês Vizinho, 2013)	90
Figura 72 - Escultura em madeira como objeto representativo do caso de estudo Casa de Pedra; (Inês Vizinho, 2013)	92
Figura 73 - Panela e fogareiro em barro como conjunto de objetos representativos do caso de estudo Goiabeiras. (Inês Vizinho, 2013)	94

## **Índice de anexos**

<b>Anexo 1 – Projeto Porto de Ovelha</b>	106
1.1. Mapa da entrevista às pessoas da aldeia de Porto de Ovelha.	107
1.2. Livros de Memórias	108
<b>Anexo 2 – Projeto Serra d’Arga</b>	110
2.1. Esboços das peças individuais - “Mobiles”	111
2.2. Esboços das peças de grupo - mesa e banco.	112
.	
<b>Anexo 3 – Projeto Água Musa</b>	114
3.1. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (1)	115
3.2. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (2)	115
3.3. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (3)	117
<b>Anexo 4 – Caso de Estudo Casa de Pedra</b>	119
4.1. Folheto facultado pelo artista Neusso Ribeiro, na Casa de Pedra (frente).	120
4.2. Folheto facultado pelo artista Neusso Ribeiro, na Casa de Pedra (verso).	121
<b>Anexo 5 - Caso de Estudo Goiabeiras</b>	123
5.1. Folheto facultado pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras (frente).	124
5.2. Folheto facultado pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras (verso).	125
5.3. Publicação relativa à construção das painéis, facultada pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras.	126



## **INTRODUÇÃO**

- 1. Apresentação do estudo**
- 2. Metodologia geral utilizada**
- 3. Principais etapas da investigação**
- 4. Quadro Resumo da Construção Cronológica da Investigação**
- 5. Organização da dissertação**
- 6. Fatores críticos de sucesso – dificuldades e soluções encontradas**

# **INTRODUÇÃO**

## **1. Apresentação do estudo**

O presente trabalho constitui a dissertação a apresentar à Universidade de Aveiro, um dos requisitos para a obtenção do Grau de Mestre em Design. O trabalho incide sobre o tema Craft Design e o significado dos objetos na vida de todos os dias, bem como a implicação do Craft (das manualidades) como contributo para a construção de identidade.

No decurso da minha investigação nesta área, o tema que venho a pesquisar é, de modo elementar, o Craft Design, as suas filosofias adjacentes e as suas implicações a nível social e económico, já que sempre me moveu o interesse pessoal pela relação entre ‘pessoas e coisas’, a necessidade de cada um se rever e se encontrar nos objetos que conserva, explorando a maneira como, através dos objetos, se pode contar a história de uma vida inteira.

Ao longo das situações de experimentação, nas quais tive oportunidade de participar, em Portugal e no Brasil, verifiquei a emergente necessidade de clarificar se os objetos ali produzidos se movem em torno da área do Craft Design, de forma a promover um melhor entendimento sobre as respetivas características, recorrendo às teorias existentes sobre o assunto.

## **2. Metodologia geral utilizada**

Parto do princípio que a metodologia é a lógica dos procedimentos científicos e, portanto, que ajuda a explicar não só os produtos da investigação científica mas, especialmente, o processo de construção da investigação. Assim, à medida que definia a problemática, ou seja, o conjunto de questões reais que nos levam a estabelecer relação entre as questões teóricas e as práticas, fui construindo uma visão global do estudo e do campo onde se desenrola, que me permitiu selecionar os instrumentos de recolha de informação que deveria utilizar e o tratamento a dar a essa informação. Ou seja, a construção da pesquisa é produzida num processo, sempre em aberto, ao longo das suas fases, até à mais formal que é esta agora apresentada.



### **-Campo de investigação**

O campo onde se desenrola a investigação é constituído por artesãos, designers, gestores, população local, objetos craft e livros de memórias.

### **- Recolha e tratamento da informação**

A metodologia utilizada na parte prática da investigação foi essencialmente de carácter qualitativo, cujos instrumentos de recolha de informação foram os seguintes: entrevistas, registos de observação direta, escrito, fotográfico e videográfico, e análise de livros de memórias e folhetos informativos.

O método privilegiado foi o Estudo de Caso, por recurso a tratamentos qualitativos de dados – de tipo exploratório – pois pretende abrir caminho para outros estudos.

Pode aqui estabelecer-se uma ponte de ligação com investigação/ação já que, no presente trabalho, se verificou uma observação com elevado grau de participação, pois assim o permitiram as relações de entreajuda entre os vários atores – elementos dos projetos, pessoas entrevistadas e a própria investigadora.

### **3. Principais etapas da investigação**

Na primeira parte, mais teórica, após a abordagem dos discursos de diversos autores que se debruçam sobre Craft, sua natureza e objetos de estudo, apercebi-me da existência de várias correntes filosóficas (e seus autores), pelo que passei à revisão bibliográfica sobre Craft Design, Slow Design, Movimento Slow, ‘Decrescimento sereno’, Brainstorming e Processo Criativo, para fazer uma primeira e breve incursão sobre as definições filosóficas dominantes.

Esta primeira abordagem confirmou-me que os discursos que se produzem sobre o Craft estavam em consonância com as minhas próprias convicções e práticas, o que me trouxe algum alento e maior vontade de aprofundar o tema em questão.

Após esta primeira parte em que era necessário tomar o rumo das ideias que iriam iluminar o meu percurso, era também urgente rever metodologias de

investigação e de tratamento de dados, assim como literatura sobre o tema em estudo.

Tendo em vista a contínua interligação teoria/prática/teoria, foram selecionados os instrumentos de recolha de informação – registo da observação (escrito, fotográfico, videográfico), entrevistas, histórias de vida, e analisados os dados recolhidos, no sentido interpretativo, buscando significados para além dos factos observáveis. Recorreu-se, também, a outros instrumentos de recolha de informação – livros de memórias e folhetos informativos, cujos dados recolhidos mereceram, igualmente, a minha análise.

Ao longo das experiências, de índole extracurricular, desenvolvidas nos Projetos Serra d'Arga e Água Musa, foram-se recolhendo os dados, através dos instrumentos já referidos e estabelecendo conexões com os discursos dos vários autores.

À partida para o Projeto Porto de Ovelha, com planificação e implementação de iniciativa própria, pretendia-se fazer, através da recolha de informações de carácter etnográfico da população da Aldeia, o levantamento de objetos de vida. Através desses objetos, referenciados nas histórias de vida, pretendia-se prospetar um objeto que concentrasse em si características de afinidade etnográfica, afetiva e, em última e principal instância, que fosse um objeto craft .

Como à aldeia chegam anualmente, durante os meses de Julho e de Agosto, dezenas de emigrantes para visitar as suas famílias, é urgente arranjar espaço para cada família alojar os seus entes queridos. Sabe-se que se instalam nas salas, fazendo camas em sofás ou em colchões no chão, ficando expostos ao olhar de todos os habitantes da casa. Nessa perspetiva, e com o objetivo de angariar privacidade e, até, algum romantismo, criou-se o Fica. O Fica é construído com materiais existentes nas casas, lençóis, cortinados, colchas, já em desuso, costurados uns aos outros de forma a criar padrões agradáveis, que vão corporizar um cone que, suspenso do teto, vai envolver a cama, resguardando-a e dando-lhe a privacidade e o bem-estar, necessários a uma vida noturna mais aconchegada e feliz.

De seguida, surgem os Casos de Estudo “Casa de Pedra” e “Goiabeiras”, também de iniciativa própria, na sequência de uma visita ao Brasil, por se tratar de casos que se inscrevem na filosofia Craft, expressando, cada um à sua maneira, os temas em investigação.

A recolha de informação foi efetuada através dos instrumentos já referidos e mais adequados a cada um dos projetos e da atitude desenvolvida no seu âmbito.

No seguimento da recolha dos dados, era necessário interligar os resultados a que se chegou com as questões teóricas que simultaneamente os integraram e nas quais se buscaram os indicadores para a sua construção. De seguida, era importante partir para uma análise mais detalhada que nos proporcionasse um outro nível de reflexão, mais fino e mais profundo. Houve, então, lugar a nova revisão bibliográfica originada pelas próprias questões levantadas pela prática e que não encontravam uma correspondência direta com as refletidas inicialmente, por estas serem muito genéricas.

Após a revisão dos diversos discursos dos referentes teóricos sobre estas questões, e sobre metodologias de investigação, centralizei a minha atenção sobre a intra e interarticulação dos diferentes capítulos, de forma a conetar as várias facetas, com as quais se pretende atingir um todo global. Este foi, julgo, conseguido, com a produção da encenação do Fica, integrando, iconograficamente, objetos de vida com características do craft, do projeto Porto de Ovelha, bem como dos casos de estudo Casa de Pedra e Goiabeiras. Apresento, de seguida, este percurso, de forma resumida, no seguinte quadro.

#### 4. Quadro Resumo da Construção Cronológica da Investigação

Fase 1-Passo inicial	Fase 2- Pesquisa de campo (contexto experimental e exploratório)	Fase 3- Relatório
<p>Construção do plano da investigação</p> <p>Pesquisa Bibliográfica sobre as correntes filosóficas relativas aos temas em estudo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cooper, T.(2005)</li> <li>Csikszentmihalyi, M. &amp; Rochberg-Halton, E. (1981)</li> <li>Franqueira, T., Providência, F. (2008);</li> <li>Harold, T. (convened and edited) (1997);</li> <li>Appadurai, 1986;</li> <li>Hobbis, P. (1997)</li> <li>Honoré, C. (2006)</li> <li>Ihatsu, A. M. (1997)</li> <li>Krippendorff, K. (2006)</li> <li>Latouche, S. (2011)</li> <li>Thompson, P. (1997)</li> <li>Strauss, C.F., Fuad-Luke, A. (2009)</li> <li>Tschimmel, K. (2010)</li> <li>Krippendorff, K., (2006)</li> <li>Miller, D. (2011)</li> </ul> <p>(outros...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificação da participação no Projeto Água Musa (Índole extracurricular).</li> <li>Observação e Assistência na implementação dos Workshops para o desenvolvimento e produção dos objetos por parte dos Artesãos.</li> <li>Reunião individual com cada Artesão, para reflexão sobre os conceitos implicados.</li> <li>Recolha de materiais relativos à prática efetuada (registos escritos, fotografias)</li> <li>Elaboração de Exposição (H2Hotel) dos materiais construídos e dos registos dos processos utilizados.</li> <li>Planificação da participação no Projeto Serra d'Arga. (Índole extracurricular)</li> <li>Reconhecimento do Local, Identificação das matérias – primas em maior abundância; Recolha e tratamento da matéria-prima – madeira de faia; produção de objetos integrados em duas categorias: individualmente, na construção dos móveis e, em grupo, na construção de objetos de mobiliário (mesa e banco).</li> <li>Planificação e Implementação do Projeto Porto de Ovelha, por iniciativa individual.</li> <li>Recolha de informações de carácter etnográfico da população da Aldeia; Prospeção de <i>objetos de vida</i>, ou seja, de objetos referenciados nas histórias de vida; emergência do “fica”, por mim criado na sequência da necessidade, funcionalidade e valor etnográfico da população local; registo escrito, fotográfico e áudio (entrevistas).</li> <li>Casos de Estudo decorrentes de visita ao Brasil: ‘Casa de Pedra’ e ‘Goiabeiras’.</li> <li>Casa de Pedra: observação direta e registo, de várias formas (escrito, fotográfico e videográfico) dos objetos em exposição e do seu contexto, assim como das matérias - primas utilizadas e dos processos da sua transformação, pelo Escultor Neusso Ribeiro.</li> <li>Goiabeiras: registo da observação direta e participada, no processo de produção das “painéis de barro”, de várias formas (escrito, fotográfico e videográfico) assim como das matérias - primas utilizadas e dos processos da sua transformação, nos quais participei ativamente, desde a conceção de um objeto (painel) até à sua finalização.</li> <li>Reflexão sobre as questões teóricas pesquisadas e os dados recolhidos pelos vários instrumentos de recolha.</li> <li>Arquitetura de uma encenação fotográfica, composta por três conjuntos, utilizando a tenda ‘Fica’, que enquadra os objetos de vida selecionados no projeto Porto de Ovelha e nos Casos de Estudo <i>Casa de Pedra</i> e <i>Goiabeiras</i>, sobressaindo-lhes a sua filosofia Craft.</li> </ul>	<p>Nova revisão bibliográfica para reflexão organização e escrita das várias partes da investigação: Contexto teórico e Contexto experimental e exploratório.</p> <p>Contextualização fotográfica do ‘Fica’ como cenário envolvente para três objetos distintos, que resumem, de forma iconográfica, os três estudos de iniciativa própria, explorados no presente trabalho.</p> <p>Fase final: Reflexão, Escrita e Revisão da articulação e interligação entre as partes, de forma a obter um texto, lógica e esteticamente, organizado, sua revisão e impressão.</p>
<p>Revisão bibliográfica relativa a metodologias de investigação: Goode, W. e Hatt, P. (1979); Guba, F. G. &amp; Lincoln, Y. S. (1994); Matos, M., (1993); Pardal, L. e Correia, E. (1995).</p>		

## **5. Organização da dissertação**

Este estudo compreende duas grandes partes: o Contexto Teórico e o Contexto Experimental e Exploratório. O Contexto Teórico constitui-se por cinco capítulos:

No capítulo 1 – Acerca do craft design – focam-se o conceito geral de craft, várias abordagens ao craft e as características que lhe atribuem valor (Hobbis, 1997), a distinção de craft da arte e do design (Ihatsu, 1997) e, por fim, o contexto em que surge o craft-design;

No capítulo 2 - Histórias de Vida e (a ideia de) Narrativa – aborda-se o potencial da História Oral como metodologia de investigação de carácter qualitativo (Thompson, 1997), o papel dos objetos pessoais na vida privada (Miller, 2011) e define-se o conceito de Narrativa (Tschimmel, 2010).

No capítulo 3 – Trajetória da Artificialidade – perspectiva semântica e simbólica – apresenta-se a perspectiva de Klaus Krippendorff, no que concerne à definição de artefacto e artificialidade.

No capítulo 4 – Craft no Panorama Económico – são introduzidos os conceitos de ‘decrescimento sereno’ (Latouche, 2011) e de ‘Movimento Slow’ (Carl Honoré, 2004), relacionando-os com o craft design.

No capítulo 5 – Slow Design - desaceleração – aborda-se o tema ‘Slow Design’ (Carolyn Strauss e Alastair Fuad-Luke, 2008) e os seus princípios basilares, apresentando-o como uma nova ótica do design e, por fim, inter-relacionando-o com o craft e a ‘desaceleração’.

O Contexto Experimental e Exploratório é composto pelas seguintes partes: Introdução; capítulo seis – Metodologia - onde se aborda a metodologia utilizada na recolha de dados e o tratamento dos dados recolhidos; capítulo sete – Projetos e Experimentação - apresenta-se e analisa-se os projetos implementados no âmbito do craft design: Serra d’Arga, Água Musa e Porto de Ovelha, em Portugal, bem como os Casos de Estudo “Goiabeiras” e “Casa de Pedra”, no Estado de Espírito Santo, Brasil; capítulo oito – Instalação Fotográfica – Seleção de Objetos Representativos, como objetos do Projeto Porto de Ovelha e Casos de Estudo “Goiabeiras” e “Casa de Pedra” e Capítulo Nove – Principais Conclusões e Implicações deste Estudo. Por fim, apresentam-se as referências Bibliográficas e Webgráficas e os Anexos ao presente trabalho.

## **6. Fatores críticos de sucesso – dificuldades e soluções encontradas**

Inicialmente, foi difícil definir o objeto de estudo, por se tratar de um tema, de certa forma, abstrato. Apesar de haver cada vez mais informação relativa ao Craft Design, a sua definição não é (nem deve ser) muito estanque, uma vez que é um conceito relativamente novo e ainda em crescimento. Desta forma, o que procurei fazer foi, recorrendo a literatura existente relativa ao Craft Design, recolher informação sobre diferentes prismas e abordagens ao tema e, a partir daí, construir linhas de referência que apontam os seus contornos.

Espera-se contribuir, de uma forma geral, para:

1. Identificar as várias perspetivas emergentes sobre o Craft Design;
2. Caracterizar os princípios de vida e o “quadro de valores” das pessoas que fazem Craft Design;
3. Perspetivar novas formas de encarar o design – designer-maker e slow-designer;
4. Promover a rede de ideias que caracterizam efetivamente o Craft Design;

Por fim, espera-se, de uma forma substancial, contribuir para o alargamento do conhecimento sobre o craft e o Craft Design.

## **PROBLEMÁTICA – oportunidade como parte da solução**

Considera-se que ao identificar questões que necessitam de ser respondidas está-se a criar a oportunidade de projetar soluções que poderão conduzir a uma nova ótica para o design. Como já foi referido anteriormente, o Craft-Design articula-se na relação do craft e design associados.

Ao debruçarmo-nos sobre o tema e sobre as várias áreas que o envolvem e das quais, simultânea e reciprocamente, se alimentam, sobressai uma panóplia de questões que, embora se interliguem, porque não têm um carácter estanque, tornam difícil averiguar a dimensão da sua atuação.

Importa clarificar as diferentes lentes do Craft Design, sendo esta uma das grandes ambições do trabalho a que me proponho, no sentido de estabelecer associações que poderão contribuir para a formação de um quadro epistemológico sobre o Craft Design. Aqui, epistemologia, é tida como o “ramo da filosofia que estuda a investigação científica e o seu produto: o conhecimento científico” (Fullat, 1992: 99).

As questões, sobre as quais me vou debruçar no contexto teórico no sentido de lhes procurar responder, são as seguintes:

1. Por que se atribui valor às manualidades e artesanatos (Hobbis, 1997)?
2. Qual a importância das manualidades na construção e preservação das identidades locais?
3. Qual o papel do Craft Design na economia?
4. Como pode ser definido o que é o craft em relação à arte e ao design?
5. Em que pontos estas três áreas (Craft, Arte e Design) se fundem e o que é que as distingue?
6. Qual a importância da história oral e das histórias de vida (Thompson, 1997) no desenvolvimento de novos produtos, através das técnicas artesanais?
7. Qual o papel dos objetos pessoais na vida privada (Miller, 2011)?

As respostas a estas questões são desenvolvidas ao longo da dissertação, com especial incidência no contexto teórico, recorrendo à análise de teorias publicadas por vários autores que integram a comunidade científica desta área, já anteriormente citados.



## **PRIMEIRA PARTE - *CONTEXTO TEÓRICO***

## **CAPÍTULO 1 – Acerca do Craft Design**

### **1.1. Conceito geral de craft**

O conceito Craft<sup>1</sup> prende-se com a produção manual de artefactos, que pode recorrer a tecnologias analógicas mecânicas, desde que a ação direta do produtor constitua o componente principal do produto acabado.

Este tipo de produção permite que a cada artefacto seja atribuído o valor de singularidade, uma vez que não são estabelecidas regras de quantidade e semelhança entre objetos.

A exploração de matérias-primas de forma sustentável é também basilar na conceção destes produtos. O craft promove e protege o uso de ferramentas tradicionais, específicas de cada território, bem como a manutenção do conhecimento acerca das diversas técnicas.

Os artefactos que surgem da filosofia Craft contêm diversas características que os distinguem dos objetos produzidos industrialmente. Estes objetos podem ser de carácter utilitário, funcional, estético, artístico, criativo, cultural, decorativo, tradicional, religioso, ou simplesmente representar um conceito socialmente simbólico e significativo.

De modo a facilitar o entendimento sobre estas questões, tendo em conta que muitas vezes vão surgir comparações, vou referir separadamente o universo craft e o universo industrial que, embora se toquem em determinados pontos, são universos diferentes e, essencialmente, opostos.

### **1.2. Palavras-Chave associadas e o seu significado**

A seguinte lista de palavras-chave foi elaborada no sentido de ajudar a esclarecer o que se considera essencial compreender sobre o Craft Design. A minha participação na parte curricular deste mestrado, juntamente com o presente trabalho de investigação, contribuiu para o alargamento de uma visão crítica e reflexiva do Craft Design, permitindo-me identificar estas palavras, recriando o seu contexto semiótico.

---

1. Definição adotada pela UNESCO em 1997.

Isto é, os significados apresentados de seguida, são fruto de um entendimento pessoal, construído ao longo da minha investigação, e da sua tradução, de forma escrita.

**Craft Design:** conceptualmente, o Craft Design situa-se entre o Craft e a Arte, na medida em que abrange produtos que são peças únicas, ou produzidos em edições limitadas, tendo, no entanto, em vista uma função concreta para o seu desempenho.

Esses produtos denotam a ausência de maquinaria industrial no seu fabrico, deixando claras, ao invés disso, marcas da ação direta do produtor.

**Tecnicidades:** tecnicidade significa “caráter técnico”. No contexto deste trabalho, a palavra está relacionada com o conhecimento técnico, que pode ser mais ou menos aprofundado, maioritariamente de caráter empírico, surgido do trabalho e da persistente experimentação (tentativa-erro).

**Manualidades:** as manualidades<sup>2</sup> abrangem toda a categoria de objetos, cuja produção é feita manualmente, construídos para edições limitadas ou objetos únicos.

**Identidade local:** a identidade local está intrinsecamente conetada à memória coletiva de uma população. É essa memória que fornece conteúdo e significado à história da terra e àquilo que esta representa; essa memória (material, histórica e cultural) funciona como elemento de distinção de uma região. As manualidades são, na sua grande maioria, veículos da memória coletiva e, conseqüente, identidade de uma população.

**Etnografia:** é um ramo das ciências sociais que tem por objeto o estudo da cultura de um determinado grupo - crenças religiosas, organização laboral - para conseguir compreender, globalmente, esse grupo. Também pode ser vista como metodologia, maioritariamente qualitativa, pretendendo registar as manifestações da realidade, tanto as explícitas, como as implícitas.

---

2. Stenros refere que “As manualidades fazem parte da nossa memória cultural. É medida que a tradição manual se desvanece, apaga-se uma parte da nossa memória coletiva. Uma sociedade que apoia as manifestações artesanais mantém assim a sua identidade e singularidade” (Stenros, A., 2002).

### 1.3. Várias abordagens ao craft

O craft é um tema que se encontra em expansão, abordado frequentemente nos mais diversos ambientes, não só formalmente, mas sim também de modo informal, em discussões académicas, nas quais se afloram os diferentes âmbitos em que este se manifesta. Por outro lado, estas manifestações são vistas de forma diferente, por vários autores.

Nesta parte do trabalho, pretende-se dar conta das evidências e implicações do craft nos contextos apontados, de forma a proceder-se a uma análise dos mesmos, com vista à elaboração de uma síntese.

Em 1997, a Crafts Council<sup>3</sup> organizou uma sessão de conferências, na qual 52 oradores de diversas áreas de estudo apresentaram as suas considerações em relação ao Craft Design, à sua posição na sociedade e ao valor que lhe é (deve ser) atribuído.

Na sequência deste evento, surge a obra *“Obscure Objects of Desire – reviewing the crafts in the twentieth century”*<sup>4</sup>, que reúne os diversos artigos relacionados com o tema Craft, que congregam as ideias base de cada orador, que se assumem como pontos de vista, para as diferentes implicações do Craft.

Dada a importância de vários destes artigos na revisão bibliográfica subjacente à elaboração do presente trabalho, torna-se pertinente a apresentação e discussão das principais ideias neles veiculadas.

### 1.4. Valor do craft

Começando por Peter Hobbs<sup>5</sup>, cujo artigo e conferência focaram o tema “Valor dos Craft”, questiona-se a razão pela qual atribuímos valor aos objetos craft, não no sentido da sua beleza, usabilidade ou manufactura, mas sim, simplesmente, por serem craft e terem valor acrescentado, em detrimento dos objetos produzidos industrialmente, em massa.

Estas questões referem-se ao universo dos objetos craft, e à sua “aura” e não a algum objeto em particular.

---

3. Organização inglesa que promove e protege o trabalho dos artesãos.

4. Editada pela Universidade de East Anglia, Inglaterra, e pela Crafts Council.

5. Professor na Universidade de East Anglia, autor do artigo “Valor dos craft”, publicado em 1997 pela Universidade de East Anglia, Inglaterra, e pela Crafts Council.

O autor defende que o craft, em si, é intrinsecamente associado a um determinado estilo de vida que se regula por atividades coerentes entre si. Normalmente, uma pessoa que produza objetos craft manufaturados tem como objetivo de vida viver do trabalho que produz, respeitando o meio ambiente, o tempo de vida de cada coisa, rejeitando a subordinação ao sistema de industrialização capitalista. Por sua vez, o sistema industrial fomenta a atitude consumista e o culto dos objetos descartáveis, perspectiva esta, diametralmente oposta à anteriormente focada, ou seja, aquela que é preconizada na filosofia craft.

O autor coloca questões, como: será que o craft consegue realmente funcionar como escapatória ao sistema industrializado? E qual é o preço a pagar para que isso aconteça? A polaridade existente entre os objetos produzidos manualmente e os produzidos em massa, industrialmente, é o que vai permitir que o universo craft continue a existir. Os objetos craft requerem trabalho a pequena escala, pequena produção, envolvendo mais tempo na sua concretização. Estas características, ou seja, os passos necessários para produzir um objeto craft, fazem aumentar muito o preço de venda de cada produto final. Sendo assim, o universo dos objetos craft representa um nicho de mercado, que só sobreviverá enquanto houver pessoas que possam e estejam dispostas a pagar para os possuir.

Os produtos de elevadíssima qualidade não podem ser produzidos industrialmente, dado que o seu valor de produção se torna altíssimo, impedindo ou dificultando, a sua saída no mercado. Apenas uma elite lhe teria acesso. Assim, é aqui que se abre a porta ao craft e às pequenas produções de objetos, podendo satisfazer o nicho de consumo.

Uma das características do craft, que também é tida como um acrescentador de valor, é a singularidade dos objetos, a sua distinção, ao contrário do que acontece com os objetos produzidos industrialmente, que tendem a responder, de uma forma standardizada, a um modelo pré-concebido. Nos objetos craft, pelas técnicas e materiais utilizados, a duplicação exata é praticamente impossível de realizar, dando assim origem a objetos singulares, ou seja, de valor acrescentado.

No entanto, o autor põe em causa a credibilidade desse argumento, que afirma o valor atribuído aos objetos do universo craft, fundamentado essencialmente pela singularidade dos mesmos. Hobbis considera muito pouco clara essa justificação e coloca a seguinte questão: Why does being unique matter? ou, insistindo no propósito da pergunta, porque é que ser único tem tanto significado? Certamente que essa justificação tem mais valor junto das pessoas que possuem o objeto único, pois esse é representativo do seu próprio estatuto, o de o possuir, normalmente de custo elevado.

E é aqui que se acrescenta outro tópico polémico à discussão sobre o valor do craft, desta vez de carácter ético; o que o autor quer trazer para a discussão é precisamente a respeitabilidade desse estatuto de “comprador” que exhibe os seus objetos raros, numa atitude não muito diferente daquele que exhibe o carro caro, defraudando desta maneira um dos princípios basilares da filosofia craft, já anteriormente referido, que é o resignar da sociedade consumista. É comum associar-se ao craft a noção de imperfeição, relativamente ao acabamento. Ou seja, é comum notar-se nos objetos craft a impressão do trabalho humano, a falibilidade e o erro.

Quando a discussão é sobre craft, é comum imaginar-se as marcas da ação humana que denotam a ausência de maquinaria, no processo de construção dos objetos. Na verdade, a imperfeição é tida por muitos, construtores e compradores, como o lado mais belo do trabalho que é feito à mão, pois é ela que se constitui como a característica da singularidade de cada objeto. No entanto, é um erro considerar que todos os objetos craft têm traços dessa imperfeição, pois há-os em que o trabalho de aperfeiçoamento é levado até à exaustão, no que concerne às mecânicas e à finalização dos artefactos.

Por outro lado, salienta Hobbis, se é a singularidade (tendo singularidade significado de imperfeição) que atribui valor, é também esta que se está a pagar quando se estabelece a respetiva compra. Então, neste encadeamento de ideias em que é a imperfeição que valoriza os objetos, coloca-se outra questão: se, nos objetos industrializados houvesse variações ligeiras entre si, provocadas propositadamente pela programação da maquinaria, no sentido de imitar as marcas da ação humana direta, seriam esses objetos mais valiosos

do que as séries de objetos sem quaisquer diferenças entre si? Certamente que essa razão não é válida, pois é uma imperfeição adulterada. Sendo assim, parece ficar sem uma resposta concreta a pergunta inicial: “Porque valorizamos o craft?”; e ainda, se o que distingue o craft não é a imperfeição, então o que é? Peter Hobbis aponta a resposta que lhe parece mais plausível, após a análise destas premissas: no fundo, aquilo que procuramos e valorizamos no craft não é algo que esteja (visivelmente) inscrito nos objetos, mas sim no ideal de vida representado pelo universo craft.

Esse ideal pressupõe a vivência num mundo de opções inteligentes e equilibradas, com valores que valem a pena ter, objetos de vida longa, sem prazos de validade, opção sustentável face à enorme quantidade de lixo produzido diariamente. Além disso, o craft pressupõe a recolha pouco sofisticada de matéria-prima, o que, só por si, constitui um contributo para a proteção do meio-ambiente.

Outra das questões levantadas por Hobbis, em torno do tema craft, é a relação dos objetos com a funcionalidade. Das pessoas que produzem objetos craft, uma pequena percentagem das mesmas fá-lo tendo em vista a usabilidade e funcionalidade. Distingue-se os objetos de arte dos objetos craft, usando a funcionalidade como principal elemento de distinção. Os objetos de arte não têm associado o valor da função de usabilidade, a não ser a de representar uma ideia, de modo desinteressado. No entanto, o autor refere que não é essa “velha questão” que quer rever, mas sim, aproveitar essa distinção para vincular o valor do craft com o seu cerne: tem valor, pois passa pela produção de objetos funcionais.

*“I concentrate on functional craft objects because of what I take to be the content of the craft ideal. That ideal connects the value of craft objects with the production of functional objects.” (...)*

(Hobbis, 1997)

O que Peter Hobbis pretende é identificar elementos que permitam avaliar do valor do craft, e aponta quatro desses elementos, que considera de importância elevada:

1. os materiais utilizados,
2. os processos de trabalho e as ferramentas adoptadas pelo construtor,
3. a inteligibilidade da relação dos objetos com as pessoas que os vão usar (porque foram feitos da maneira que foram e não de outra maneira)
4. a ligação que a pessoa que produz o craft consegue retirar para si, no sentido em que o craft é o seu modo de estar na vida.

### **1.5. Distinção do Craft, da Arte e do Design**

Quando, pelo mundo fora, se começou a falar oficialmente de Craft, da sua envolvente, das técnicas e características, surgiu a necessidade de adotar uma palavra que representasse universalmente o conceito, como um todo. Por isso, foi adotada a palavra de origem inglesa, pois nem sempre é possível concretizar uma tradução que represente a total abrangência de um conceito. Por exemplo, a palavra portuguesa que mais se aproxima da palavra Craft é a palavra Artesanato, a qual nem sempre é bem compreendida, principalmente quando queremos referir-nos à qualidade e/ou funcionalidade que os objetos de Craft nos oferecem. Ou seja, acontece frequentemente que à palavra Artesanato sejam associados, maioritariamente, objetos desprovidos de valor funcional e, frequentemente, deficientemente acabados.

Por outro lado, é também por isso que a definição concreta daquilo que é o Craft se torna tão difícil, quanto necessária. Tenhamos em conta que, em cada cultura, existe uma percepção diferente das manualidades, bem como o valor que lhe é atribuído, o que torna difícil perceber o que é ou não é considerado Craft. Antes de mais é necessário perceber o que é que a palavra Craft, no seu país de origem, tem como propósito.

No contexto Inglês, é quase impossível dissociar a palavra Craft de palavras como Arte e Design. Como em muitas situações, o significado de uma palavra está diretamente relacionado com o contexto em que esta se integra, o que transforma toda a controvérsia numa discussão de carácter semântico. No caso de Craft, perceber o significado das palavras Arte e Design torna-se



imperativo, embora o verdadeiro desafio pareça ser o de perceber o fenômeno e o seu significado, individualmente.

Atualmente, o triângulo “Craft+Arte+Design” tem as suas fronteiras cada vez mais diluídas, surgindo três formas articuladas em cadeia:

1. os designers atuam no campo do craft;
2. os artistas aderem a práticas do design e
3. os artesãos exploram as suas técnicas sob uma perspectiva artística.

Esta inter- intra- contaminação dos diferentes campos surge tanto em jeito de protesto contra as suas convenções, intrínsecas a cada um destes grupos e que os restringem, como na procura de novos desafios intelectuais e profissionais.

Assim, emergem artistas que procuram novos materiais e técnicas para consagrar a sua expressão, artesãos procurando a expressão e a liberdade conceptual, no que respeita à (não) funcionalidade, e designers que temem a massificação dos seus produtos, mas que, ainda assim, desejam vê-los concretizados.

Alguns artesãos tendem a buscar mais os princípios da arte do que do design, no desenvolvimento do seu trabalho. Os princípios da arte significam liberdade de expressão e libertam do constrangimento de agradar ao consumidor. Para isso, rejeitam a função e aceitam a expressão, como princípio vital do valor dos seus objetos. Ao assumirem esta posição, passam a situar-se no “universo craft” como “artesãos artistas” ou “artesãos contemporâneos”, distanciando-se das convenções iniciais; o ênfase é colocado na criatividade, na originalidade de ideias e liberdade de expressão, através de um processo impulsivo e exploratório; além disso, evitam a explicação dos seus processos conceptuais e uso de técnicas.

Desta maneira, a maior diferença verificada entre um “artista” e um “artesão artista” centra-se, principalmente, no ponto de partida dos respetivos processos de criação:

- o artesão artista começa o seu processo criativo pelo material sobre o qual tem conhecimento técnico, atribuindo-lhe o papel principal;
- o artista começa o seu trabalho, explorando, conceptualmente, o território sobre o qual quer trabalhar, enquanto considera a materialização da ideia, num segundo plano.

### **1.5.1. Quadro exemplificativo da distinção do craft, da arte e design**

De modo a facilitar uma leitura mais rápida e intuitiva, apresenta-se, em quadro, alguns exemplos representativos de cada um destes campos, ilustrando graficamente a distinção entre Craft, Arte e Design. Pretende-se demonstrar que os limites entre Craft, Arte e Design são cada vez menos entanques e que cada vez mais profissionais de cada área exploram as valências técnicas e conceptuais dos três campos, de forma transversal.

Os exemplos escolhidos para representar a área do Design são peças produzidas por diversos profissionais da área, tais como: o casal Eams (Ray e Charles Eams), conceituada equipa que se dedicou ao desenvolvimento do design industrial e à investigação sobre técnicas, formas e materiais utilizados no mesmo, desde a década de 40 à década de 80 do século XX; o casal Shin e Tomoko Azumi, autores de peças de design industrial, essencialmente de mobiliário; Phillippe Starck, autor de peças icónicas do design contemporâneo e Fernando Brízio, português, licenciado em design de produto, que se dedica à investigação sobre novas articulações entre forma, função e conceito dos objetos.

Para ilustrar graficamente a área da Arte, foram seleccionados exemplos representativos de diferentes estilos e épocas da história da arte. Encontram-se exemplos de arte da era do classicismo grego, do renascimento, da arte moderna e de artistas contemporâneos que exploram o hiper-realismo através da pintura e da escultura.

Relativamente ao craft, recolhi exemplos que considero de grande excelência conceptual e de acabamento. Os trabalhos apresentados são da autoria de artesãos que integraram o projeto Água Musa que, posteriormente, passarei a descrever, com os quais tive a oportunidade de contactar, conhecendo de perto os seus hábitos de trabalho e de construção conceptual.



design industrial



design que se aproxima da ARTE\*

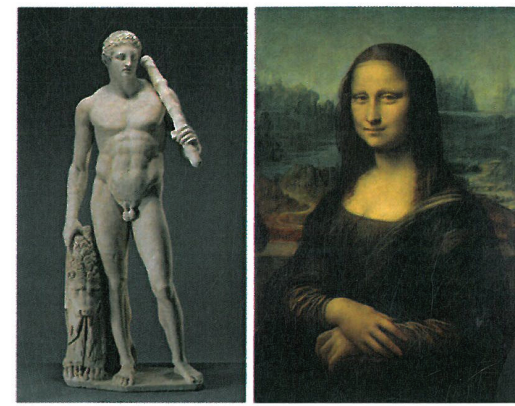


\* ARTE propriamente dita

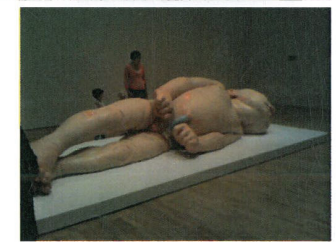
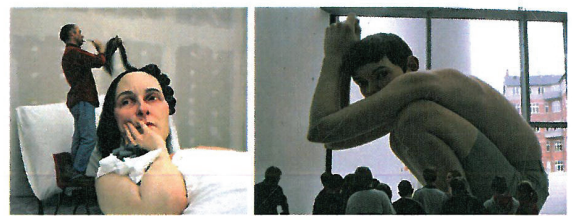
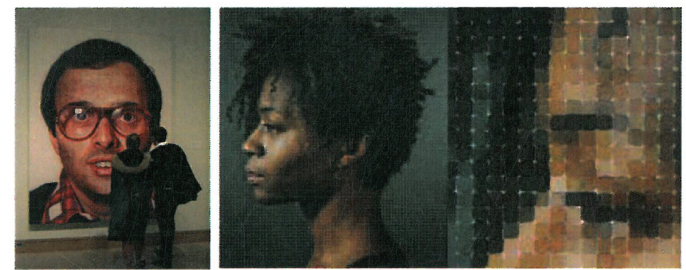
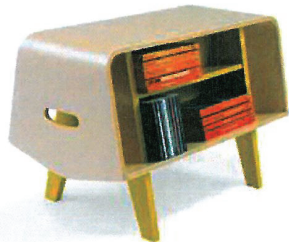
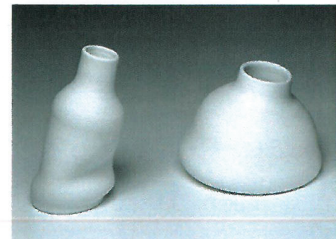
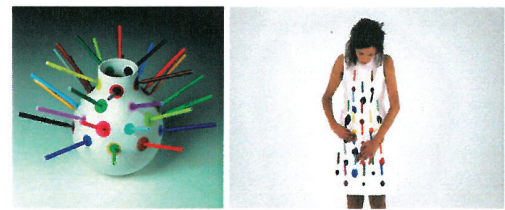


arte na qual se nota a influência estética do design

Belas Artes



DESIGN CRAFT ARTE  
DESIGN CRAFT



design que se aproxima do craft

craft que se aproxima do design



craft que se aproxima da arte





## 1.6. Emergência do craft design

Outra ramificação do Craft é o Craft-Design. Esta abordagem surge como um intermédio daquilo que é o Craft e daquilo que é a Arte; isto é, está patente em produtos nos quais existe funcionalidade, e que respeitam linguagem e estética de acabamento perfeccionista, sem, no entanto, denotar a ação direta de máquinas. O Craft-Design situa-se entre o Craft e a Arte na medida em que os produtos são peças únicas, ou produzidos em edições limitadas, para efeitos de venda. Por outro lado, o Craft-Design aproxima-se do conceito convencional de Craft, na medida em que assume o carácter funcional das peças, construídas com o propósito de servir para uma determinada função. Ihatsu esquematiza esta questão (ver Figura 1) da seguinte forma:

*"Function combines, rather than separates, the words of  
"design" and "craft".*

(Ihatsu, 1997: 302)

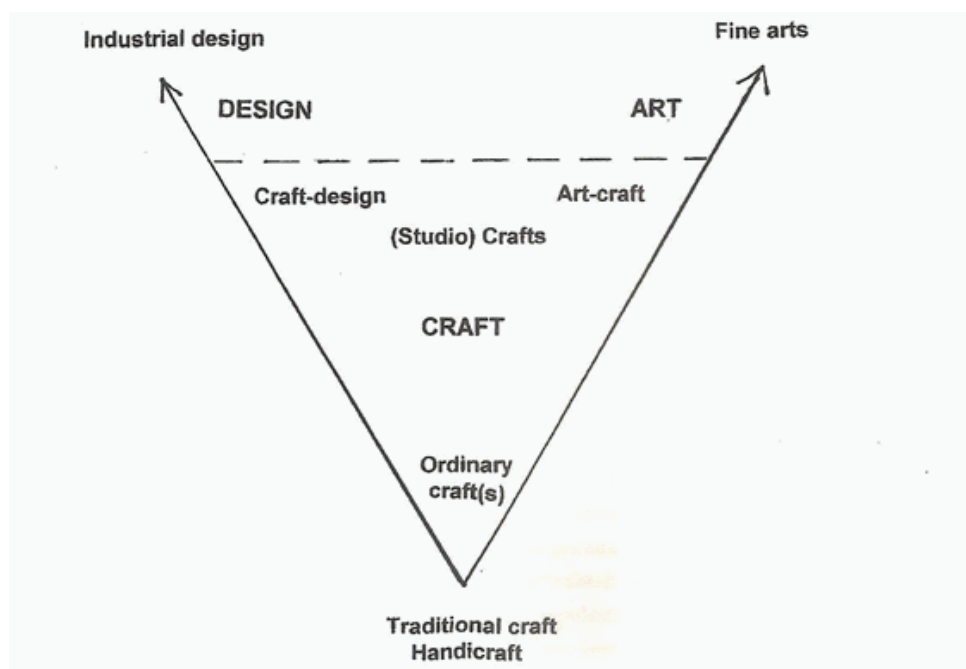


Figura 1 - Diagrama explicativo da triologia Arte, Craf e Design. (Ihatsu, 1997)

No entanto, a função pode ter vários pontos de partida. Os objetos podem ser mensageiros, isto é, conter em si a função de transmitir uma mensagem de cariz social, económico, ecológico, filosófico, político, entre outros. A esta mensagem que o objeto contém, ou seja a narrativa que este possui, pode reconhecer-se a atribuição de valor e significado. Segundo refere Klaus Krippendorff em *The Semantic Turn*:

*"(...)Tudo aquilo que é dito, é dito para que seja ouvido por alguém.(...) Os artefactos são alvo da mesma consideração. Os artefactos que ocorrem de uma narrativa, são narrados para serem compreendidos. A compreensão torna-se evidente quando os ouvintes, neste caso os utilizadores, se tornam capazes de reinterpretar o que ouviram, e responder a questões pertinentes sobre o objecto.(...)"*

(Krippendorff, 2006: 246)

Segundo o mesmo autor, esta rearticulação das narrativas raramente leva a duas interpretações iguais. Ao reinterpretar histórias ou objetos, as pessoas tendem constantemente a acrescentar a sua perspetiva pessoal e envolver na interpretação o conhecimento prévio que já tinham estabelecido relativamente a determinado assunto. É esta variabilidade tão desejada que, segundo Krippendorff, torna uma narrativa mais compreensível, útil e eficiente.

Na perspetiva de Krippendorff, a mudança semântica no design acontece quando se começa a valorizar o design centrado no ser humano, em vez do design centrado na tecnologia. Aponta diversas características dessa mudança, comparando a engenharia e o design: na engenharia, a realização de um objeto pressupõe a sua real funcionalidade através da mecânica; no design, essa realização está latente nos interfaces do objeto, explícito nas práticas sociais em que este se insere.

É neste âmbito que surge o “designer-maker”, que é a pessoa que constrói produtos Craft, utilizando metodologia processual do design, atendendo à funcionalidade e conceito, mas construindo mediante os parâmetros de produção do Craft. É também neste ponto que se nota a maior divergência entre o design industrial e o craft design: o designer-maker executa todo o processo, desde a ideia inicial à concepção final do produto; por sua vez, o designer tende a executar unicamente o processo de design, requerendo a sua execução a um técnico, para a produção do protótipo. Esta diferença também se faz notar em outro ponto: o designer industrial começa o seu processo tendo em vista o método de produção massificada dos produtos; ou seja, os produtos são desenhados de forma a maximizar as potencialidades da industrialização, e minimizar os custos de produção; ao invés deste, o designer-maker tem como ponto de partida para a sua produção, tal como já foi dito anteriormente, a intenção de desafiar o sistema industrial, contrariando a massificação e a produção de objetos estereotipados, e valorizando a produção dos seus próprios objetos.

O design está a tornar-se cada vez mais importante para as pessoas que produzem no contexto convencional do craft, isto é, a função está cada vez mais a tornar-se um objetivo da produção.

### **1.7. O craft design no contexto Português – mapeamento de atividades**

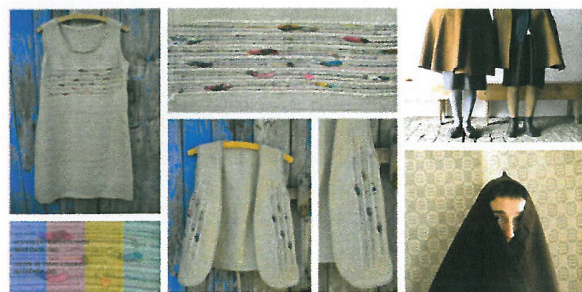
Progressivamente, têm emergido três contextos distintos de atuação relativos ao Craft: o académico, o associativo e o profissional. Considera-se importante caracterizá-los pondo em evidência, também, os seus produtos, produtores e campos de ação:

- No contexto académico, apresentam-se projetos desenvolvidos (e em desenvolvimento), no âmbito curricular universitário.
- No contexto associativo, apresentam-se projetos que visam a interação de pessoas de diversas áreas, bem como projetos que funcionam pela associação de pessoas de ambientes diferentes, com vista a elaboração de novos produtos.
- No contexto profissional, faz-se a apresentação de alguns autores que trabalham no âmbito do craft design, quer em grupo, quer individualmente.

Mais uma vez, verifica-se que os limites entre estes contextos não são estanques, pelo que muitos projetos que começam no âmbito académico e associativo se tornam, muitas vezes, projetos de carácter profissional.

Na tentativa de mapear as atividades relativas ao craft a acontecer em Portugal, elaborou-se um quadro síntese dos exemplos representativos desses três contextos, recorrendo à respetiva ilustração gráfica, como se apresenta, de seguida.

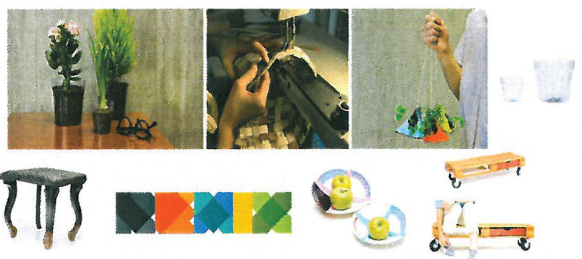




### CAPUCHINHAS DE MONTEMURO

Situada na aldeia de Campo Benfeito, o atelier formado por cinco mulheres artesãs, dedica-se diariamente à construção de objetos contemporâneos em linho, burel e lã, comercializados em todo o país.

Todas as peças de vestuário são originais e desenhadas exclusivamente por o atelier, pela estilista Paula Caria



### REMIX 2011 (em desenvolvimento)

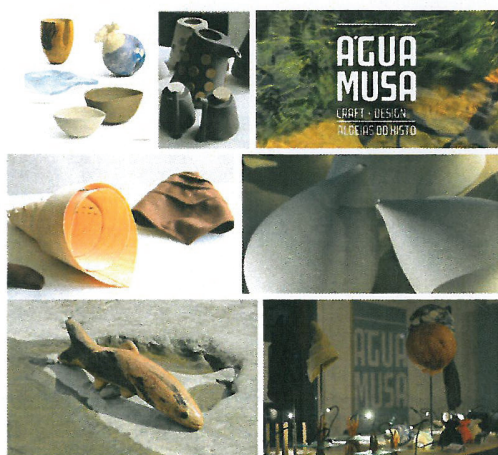
Estabelece a associação entre designers, pessoas desocupadas, e Comarca de Lisboa e resíduos industriais.

Desafia os designers a desenvolverem produtos, utilizando resíduos industriais, para depois estes serem comercializados por pessoas desocupadas e vendidos posteriormente.



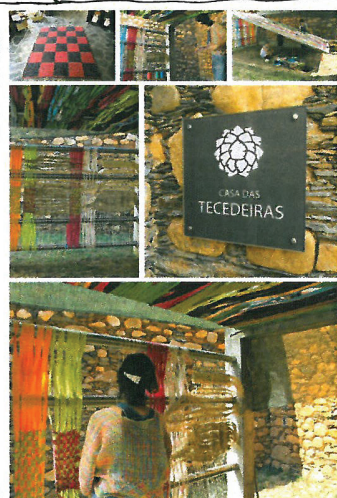
### AROUCÁ + SUSTENTÁVEL 2005

Visa criar um modelo de desenvolvimento sustentável, tendo como base fundamental o craft design, para a criação de artefactos criativos baseados na identidade da região. (desenvolvido pelo aluno B do segundo ano de design, na U. Aveiro)



### ÁGUA MUSA

2012 (em desenvolvimento) Projeto ao abrigo da organização Aldeias do Xisto, que visa a criação de séries de objetos sob o tema aglutinador "ÁGUA", para serem comercializados em vários pontos do país. Este projeto conta com a participação de 18 artesãos qualificados, residentes em Portugal



### CASA DAS TECEDERAS

Situada no conselho do Burel funciona como atelier, ponto de venda e centro interpretativo do linho e da tecelagem. Utiliza técnicas tradicionais de artesanato, em novos objetos

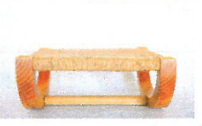
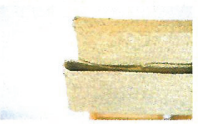


### MEXRADA



### MEXETRADA

2012 projeto pedagógico que "percorre" Portugal de norte a sul, buscando as formas antigas de produção material para a construção de novos produtos. Projeto desenvolvido no decurso da licenciatura em design de produto da FBAUL.



### MIGUEL NETO

Artesão nascido em 1973, formado em Olaria no Concelho. Dedicou-se ao trabalho em olaria, explorando formas, plasticidades e novos conceitos. As peças deste artesão são dotadas

de uma elegância singular, levando ao limite as construtividades plásticas da cerâmica. O trabalho de arte foi por diversas vezes premiado, a nível nacional, e exposto nacional e internacionalmente.

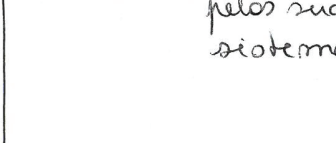


### CASA DA OLARIA

Nasce em 1997, por iniciativa do casal Carlos Neto e Ana Louzada. O objetivo era criar um espaço que pudesse funcionar como albergue de turismo rural, para a frequência de um atelier de cerâmica. Os aprendizes podem conhecer o espaço e contribuir para a arte de moldar, pintar e cozer as peças de cerâmica. O casal de artesãos dedica-se à exploração de novas formas de aplicar o seu conhecimento sobre a cerâmica, sob uma perspectiva fundamentalmente ecológica.

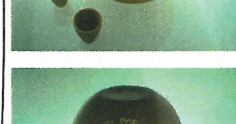
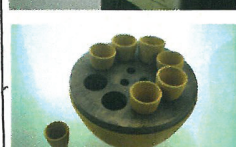
### FERNANDO BRÍZIO

Licenciado em Design de Produto pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa (1996), atual cidade onde trabalha e reside. Apesar de desenvolver trabalhos na área do design industrial, dedica-se também a pequenas produções artesanais, em séries limitadas de produtos. O seu trabalho denota, pela investigação, a busca por novos



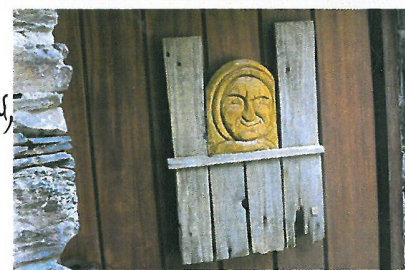
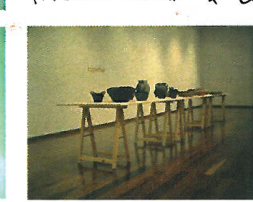
### SÉRGIO LEMOS U. AVEIRO

designer cujo projeto e pesquisa de doutoramento se focam nos conceitos de sustentabilidade, ética e responsabilidade social, em busca de soluções baseadas na relação entre DESIGN, CRAFT e NATUREZA, pelos seus formas e sistemas.



### FORMAS DE VIDA 2003

Projeto que aborda a identidade cultural da olaria portuguesa, pela exploração de formas que estabelecem pontes entre duas realidades distancadas no tempo [a cultura tradicional e o design atual] através de um fio condutor comum: os materiais e a sua origem.

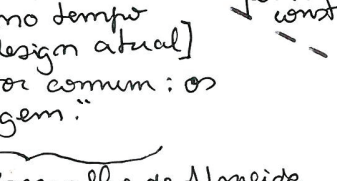
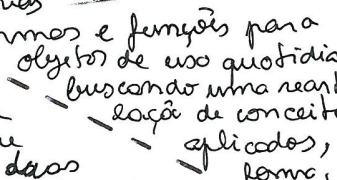


### KERSTIN THOMAS

Nascida na Alemanha em 1964. Após concluir o liceu, aprendeu a trabalhar em madeira, numa oficina.

Radicada em Portugal, licenciou-se em Língua e Cultura Portuguesa pela Universidade de Coimbra.

Atualmente, vive na aldeia da Lezíria, onde tem, desde 1990, atelier próprio. Dedicou-se à escultura em madeira, com preferência por espécies autóctones. A expressividade do rosto humano sempre a cativou, pelo que se dedica a construir "cabeças de porco", tanto de livre expressão como retratando pessoas reais, a partir de fotografias.



Pedro Cornalho de Almeida e Rui Costa, U. Aveiro



## CAPÍTULO 2 – Histórias de Vida - Perspetiva antropológica e etnográfica

Tal como já foi referido, pretende-se também, com este estudo, perceber a interferência dos objetos na vida das pessoas que os possuem, o que estes significam e como ‘contam histórias’. Para isso, a pesquisa efetuada envolveu a leitura de publicações de alguns autores que se consideraram relevantes, pelas suas investigações, tais como: Arjun Appadurai, 1986, com sua obra *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective* ; Paul Thompson, 1997, com o artigo “The Potencial for Oral History and Life Story Research on the Crafts Movement” e Daniel Miller, 2010, com o livro “Stuff” .

Na sua obra, Appadurai estabelece uma relação de reciprocidade entre pessoas e objetos, demonstrando em que medida as pessoas valorizam as coisas e, ao mesmo tempo, as coisas valorizam as relações sociais das pessoas. Esta teoria é também investigada por Miller (2010), em que o autor expõe o que considera importante dessa relação entre pessoas e objetos.

### 2.1. A importância e potencial da História Oral e das Histórias de Vida, como parte do craft design – métodos de pesquisa qualitativos

Ainda no ciclo de conferências da Crafts Council, um dos oradores, professor Paul Thompson<sup>6</sup>, dissertou sobre o potencial e a importância das histórias de vida contadas oralmente, e o seu registo, no sentido de enriquecer o Craft Design.

Depois de se situar biograficamente, contextualizando a sua ligação e interesse pelo Craft, Thompson expõe aquelas que considera as três regras base para aproveitar o potencial das histórias de vida - **vozes desconhecidas, esferas escondidas e história oralmente veiculada**. Primeiramente, deve-se incluir as “vozes desconhecidas”, ou seja, incluir na pesquisa as pessoas que foram/são importantes para o craft, mas cujo conhecimento e técnicas não foram registados. Isto é, não se trata de registar histórias de pessoas que já são

---

6. Docente na universidade de Essex e autor da biografia de William Morris (1967)

conhecidas e bem sucedidas (o autor dá o exemplo de David Leach, um ceramista de renome), mas sim, por exemplo, da família próxima de pessoas bem sucedidas e os seus colaboradores, e também, claro está, das pessoas menos conhecidas no mundo do craft, mas que também têm um conhecimento profundo sobre técnicas, materiais e tecnologias. Além disso, considera os utilizadores dos produtos Craft, também peças importantes no registo de histórias de vida, e dos objetos que estes possuem. Paul Thompson atesta que as diferenças sociais e de género também estão na origem do sucesso (no que respeita a reconhecimento público) dos autores e produtores de craft; verifica que as mulheres têm mais dificuldade em ser reconhecidas, bem como produtores de estratos sociais mais humildes. São essas as “vozes desconhecidas” que este quer incluir na construção do registo das histórias de vida.

No fundo, o que o autor quer evidenciar é a importância de ouvir (e registar) as histórias que parecem ser insignificantes, mas que podem ajudar muito a compreender melhor a ligação das pessoas, produtores e compradores, com os objetos e a sua forma de produção.

A segunda das três regras base desse registo é a exploração das “esferas escondidas”, isto é, das características e condições da vida das pessoas que estão, de alguma forma, envolvidas no universo craft. De um modo mais concreto, o autor refere-se às esferas da vida doméstica dessas pessoas, o seu quotidiano.

Ao estudar uma forma de arte ou a produção craft, é essencial, segundo o autor, conhecer o contexto social e humano do artista, percebendo o ambiente no qual foi gerado o produto ou obra de arte. Esse lado humano é muitas vezes “perigosamente” negligenciado, causando a maior parte das vezes a deficiente compreensão dos produtos finais. Segundo o mesmo, essa tendência está a ser corrigida, uma vez que já existe um elevado número de biografias que exploram e dão a conhecer o lado público e privado da vida de artistas e autores, e o modo como os dois se conectam entre si. Outro aspeto, negligenciado nos dados públicos sobre o trabalho e produção de craft, é o lado informal do trabalho em si, como, por exemplo, as conversas entre professores e alunos, as dicas verbais

que só se obtêm presencialmente e durante a experimentação da técnica.

O lado da partilha de palavras, que se traduz na atitude de pôr em comum, exteriorizando as próprias ideias, através do discurso composto das conversas que, informalmente, acompanham a observação e/ou a construção dos artefactos, constitui, de forma inequívoca, uma importante mais-valia enriquecedora do conhecimento de carácter empírico.

No que concerne à construção de objetos em trabalho de cerâmica, não obstante o fácil acesso ao preço do barro e ao preço dos produtos finais, tornando o objeto conhecido a esse nível, permanece, no entanto, omissa o impacto que as relações pessoais entre colaboradores (ou professor e alunos) tiveram na construção desses produtos. O registo desses “meandros” que consubstanciam a vida da produção dos objetos, não só possibilita o acesso à história dos mesmos, facilitando o “desenho” do contexto em que estes foram criados, como também favorece a disseminação de técnicas e “truques” sobre as tecnologias utilizadas.

Também no universo industrial se encontra (o que corrobora a urgência de registo) a necessidade de expressar e provar, individual e coletivamente, a capacidade de trabalho e criatividade. Neste universo, o que acontece na maioria das situações é o trabalho em linhas de montagem pré-estabelecidas que não oferecem grandes oportunidades de expressão pessoal de conhecimento técnico ou de criatividade. O trabalho mecanizado pressupõe a repetição de processos, normalmente curtos e, cadenciadamente, semelhantes para cada trabalhador.

Paul Thompson partilha uma experiência que observou com trabalhadores de uma linha de montagem de carros, no início da década de 80, do Séc. XX. Os trabalhadores trocavam frequentemente de lugar entre si na linha de montagem, para provarem que eram qualificados na tarefa global de montar um carro, e não só especializados na sua tarefa particular. Além disso, havia frequentemente um clima de brincadeira na oficina, onde expressavam a criatividade; no Natal, em conjunto, criaram enormes peças de decoração natalícia, com circuitos alternados de luzes, utilizando peças de automóvel que restavam. Segundo o autor, esta foi a forma que os trabalhadores escolheram

para evidenciar as suas capacidades criativas, tantas vezes desperdiçadas ou negligenciadas. O autor compara esta situação com as dos artesãos que não reconhecem a competência e potencial dos seus pares ou dos que lhes são socialmente (e economicamente) inferiores, o que empobrece a capacidade de evolução dos ofícios.

Concluindo este ponto, o autor reafirma a importância que as relações interpessoais em ambiente de trabalho têm até para a história institucional de uma organização. Considera que há registo oficial de muita coisa, em gravações de vídeo, catálogos e outros suportes, mas é a conversa oralmente produzida, a de todos os dias, que realmente completa a informação acerca de uma organização.

A terceira maneira de fazer valer a história de vida, “história oralmente veiculada”, é, segundo Thompson, fazendo conexões entre as várias esferas da vida de uma pessoa, ou seja, aproveitar a história de vida como um relato geral sobre várias partes da vida de cada pessoa, ao contrário da informação escrita, que geralmente é categorizada e restrita a cada tema. Através da história oralmente veiculada, é possível perceber como cada pessoa é em cada esfera da sua vida, desde a infância, educação, trabalho, vida amorosa e família, e perceber como cada esfera pode influenciar as outras. Por exemplo, se uma pessoa pertence a um estrato social e depois migra para um outro diferente, ou se parte do seu país de origem para outro, passa a conhecer dois contextos diferentes, colocando-se numa posição híbrida que se pode tornar extremamente estimulante.

## **2.2. A importância dos objetos na vida privada**

Na sua mais recente obra, o livro intitulado *Stuff* (2010), Daniel Miller expõe, de forma sintética, muitas das suas publicações na área da cultura material, evidenciando aquele que tem vindo a ser o fio condutor da sua investigação, ou seja, contrariando dicotomias, como por exemplo as que se inscrevem “no desafio à oposição entre pessoas e coisas, animado e inanimado, sujeito e objeto”. Na mesma obra, Miller desenvolve diversos temas onde se salientam ideias relativas à cultura material, mundos privados e a dicotomia objeto-vida/objeto-morte.

Daniel Miller dedica o seu estudo à “importância da materialidade na construção das relações entre pessoas e coisas”, começando por definir o que é a cultura material, através dos seus fundamentos teóricos e práticos. Segundo o autor, o termo cultura material surge por mero acaso, como mais uma disciplina académica que se veio a estabelecer. Estabelece a comparação entre o facto de o estudo das rochas ter sido entregue à geologia, assim também a área que estuda especificamente os artefactos, e a sua produção de origem humana, foi definida como cultura material.

Os estudos da cultura material têm vindo a ser reconhecidos como uma fonte vital de informação útil para diversas áreas de estudo estabelecidas como é o caso da Arqueologia e o Design. Através da elaboração de abordagens analíticas, a cultura material tem sido base para várias teorias, por exemplo, relativamente à própria natureza e às consequências da materialidade. O conceito de materialidade tem vindo a ser explorado e desenvolvido por Miller, ao longo da sua carreira como antropólogo.

Na obra *Stuff*, Miller observa a função da materialidade em várias culturas, e clarifica como a materialidade consiste, simplesmente, na transformação das “nossas coisas ordinárias” ou seja, das coisas com que lidamos no dia-a-dia, como parte da nossa existência no mundo, referindo *“as coisas fazem-nos, da mesma maneira que nós fazemos as coisas”*(Miller, pag.135).

Na sua obra, argumenta, com veemência, que está na hora de reconhecer e de confrontar a necessidade que existe de prestarmos atenção aos objetos que nos rodeiam e de estabelecer parâmetros para a cultura material, já que se trata de uma inerência da sociedade. Considera a existência de focos de materialidade na relação com os média, bem como o estudo das implicações tal abordagem pode vir a desencadear, por exemplo, relativamente às situações de pobreza extrema que se vivem no planeta.

Nesta obra, o autor considera que os objetos que utilizamos podem ser usados como instrumentos para definir o que é estar vivo e aponta formas de os utilizar para lidar com a morte, veiculando e desenvolvendo a sua ideia de materialidade através dos parâmetros objeto-vida, objeto-morte.

Recorre a objetos utilizados em diversas culturas, principalmente de cariz

oriental, para refutar os excessos da cultura oriental, questionando a necessidade da construção de casas de dependências exorbitantes, assim como dos excessos praticados nas suas ornamentações, quer de interiores quer de exteriores.

Considera que estes excessos levam a que as pessoas deixem de dar significados aos objetos, dada a sua extrema abundância e repetida funcionalidade. Aponta as religiões como o Budismo e o Hinduísmo como sendo altamente críticas em relação aos excessos do materialismo.

No entanto, a materialidade não tem que ver diretamente com esta visão. Considera é que a verdade vem da nossa apreensão de que tudo isto é mera ilusão.

### **2.3. Processo criativo, brainstorming e a sua construção**

Na sua tese de Doutoramento, com o título “Sapiens e Demens no Pensamento Criativo do Design” ( 2010), Katja Tschimmel explora o tema da criatividade, evidenciando, através de estudos de áreas como a biologia cognitiva, investigação do caos, investigação da criatividade, os meandros da mente criativa e os estádios que esta atravessa, na construção de uma ideia.

A construção de uma narrativa, quer seja no sentido de criar novos objetos ou para produzir escrita criativa, submete-se a um conjunto de fases de desenvolvimento de passos que, encadeados, a tornam num processo de relacionamento de ideias, que pressupõe uma interpretação final.

*“Os artefactos que ocorrem de uma narrativa são narrados  
para serem compreendidos”*

(Krippendorff, 2006: 246)

Segundo o modelo de Guntern (Der kreative Weg :1991), citado por Tschimmel (2010), o processo criativo baseia-se num modelo que se constitui por sete fases distintas: 1.º a germinação, 2.º a inspiração, 3.º a preparação, 4.º a incubação, 5.º a iluminação, 6.º a elaboração e, por fim, 7.º a verificação. A figura apresentada de seguida é explicativa desse modelo.

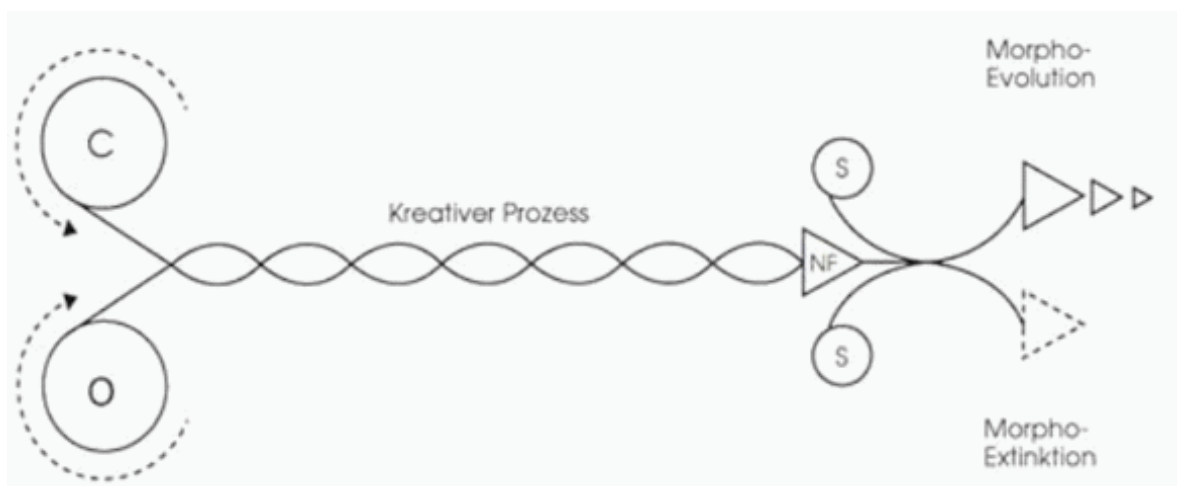


Figura 2 - Gráfico explicativo da teoria de GUNTERN, acerca do processo criativo; (Guntern, 1995)

Legenda: C = caos, O = ordem, NF = nova forma, S = selecção

O autor salienta que estas fases não se comportam de maneira linear, ou seja, apesar de distintas, estas podem ocorrer várias vezes durante o processo, em momentos diferentes, por razões de dúvida, questionamento ou busca de outros ramos do processo criativo.

### 2.3.1. As sete fases do processo criativo

De seguida, apresentam-se as sete fases do processo criativo, segundo o modelo apontado por Guntern. A citação deste modelo é importante neste trabalho, pois ele vai estar subjacente, na segunda parte – Contexto Experimental e Exploratório - no Projeto Água Musa. Neste projeto, que deu origem a uma série de objetos produzidos artesanalmente, cada artesão desenvolveu ideias para os objetos que veio a produzir. Implicitamente, as setes fases do processo criativo estiveram presentes nesse desenvolvimento.

A fase da **germinação** é a fase em que surge a ideia inicial, a “semente da ideia”. O indivíduo ainda não tem conhecimento sobre a ideia, mas esta já surgiu algures, no subconsciente.

A segunda fase é a da **primeira inspiração** e traduz-se na estruturação da ideia inicial, que, lentamente, vai ganhando forma na mente consciente do indivíduo criativo.

A terceira fase, a **preparação**, constitui a análise das ideias subsequentes da ideia inicial, e posterior desenvolvimento das mesmas. Consiste numa fase consciente, em que o indivíduo recolhe de modo intuitivo e metódico, informações que analisa e processa, aumentando o seu nível de conhecimento.

A quarta fase, a **incubação**, é a fase em que o indivíduo coloca em stand-by a fase consciente da investigação, o que muitas vezes ocorre durante passeios, momentos de lazer e descanso, deixando de parte os problemas colocados durante a análise, na fase preparatória. Esta fase é de importância elevada, pois funciona como catalisador da possível frustração ou cansaço que derivam desses problemas. Além disso, é também onde surgem, no inconsciente criativo, formas de contornar os obstáculos.

A quinta fase, a **iluminação**, acontece quando o indivíduo tem a percepção das soluções para o problema encontrado. Como conta a lenda, esta fase é ilustrada pelo episódio em que Arquimedes gritou, um dia ao entrar no banho: “Heureka!” (Descobri!). É a fase em que o indivíduo criativo encontra, conscientemente, a solução, percecionando-a como o sinal de segurança que permite valorizar o trabalho feito até então.



A sexta fase, a **elaboração**, é a fase mais dura e solitária da construção de um trabalho. Nesta fase, urge a autodisciplina, método e concentração, no sentido de elaborar e explorar devidamente as boas ideias, previamente selecionadas. Esta fase é muito importante, pois vincula o rumo do trabalho, pela distinção e desenvolvimento das melhores ideias, em relação às menos enriquecedoras.

A sétima e última parte, a **verificação**, é a fase em que o indivíduo se coloca na posição de pessoa exterior ao trabalho, questionando-o de forma muito crítica, de maneira a perceber se o trabalho, o objeto final, corresponde aos objetivos previamente traçados, e se respeita os critérios pelos quais será avaliado.

## 2.4. Noção de brainstorming

Abordo, agora, este conceito pois considero que, tendo sido usado no Projeto Água Musa, carece de uma explicação que fundamente a sua utilização no processo criativo, ao longo desse Projeto.

Na tese de doutoramento defendida em 2010, Katja Tschimmel expõe a noção de brainstorming, conceito desenvolvido por Alex Osborn, em 1953, na obra *Applied Imagination*.

O fundamento do brainstorming, tal como o do mind mapping, é a livre associação de ideias, *“em busca de associações ‘adequadas’ ou ‘desadequadas’ na memória de longo prazo”* (Tschimmel, 2010: 394).

Concretamente, brainstorming, que constitui uma técnica para ser utilizada em grupo, é uma maneira de tornar mais rentáveis os processos de resolução de problemas, bem como a busca de ideias que surgem no contexto de um grupo. Esta faz surgir até as ideias que, à partida, parecem mais absurdas, atenuando assim o bloqueio que pode existir na expressão das mesmas.

Pretende-se, na fase de brainstorming, que surge nas primeiras reuniões de grupo, para o desenvolvimento criativo de uma temática, que todas as ideias de todos os participantes, sejam anotadas, mesmo que pareçam não ter valor.

Este exercício deve ser dirigido por um dos membros do grupo, que assume o papel de mediador, colocando questões e/ou palavras-chave, no caso de haver um decréscimo na afluência de ideias. *"Todas as ideias são bem-vindas. Os participantes podem, e devem, dar livre curso à sua fantasia (Tschimmel, 2010: 395)."* Foi notório o seu efeito positivo ao longo do Projeto Água Musa, um dos projetos constantes do Contexto Experimental e Exploratório.

## **CAPÍTULO 3 – Trajeto da Artificialidade – perspectiva semântica e simbólica**

### **3.1 Definição de artefacto – trajeto da artificialidade**

Na obra *The Semantic Turn* (2006), Klaus Krippendorff apresenta o conceito Trajeto da Artificialidade (pag.7).

O Trajeto da Artificialidade não pretende definir territórios estanques da produção da artificialidade humana, mas sim enumerar as diferentes fases através das quais esta se desenrola, tendo sempre o design como gerador de significado, como fio condutor de raciocínio. Este Trajeto da Artificialidade apresenta os vários níveis de artefactos, aquilo que o autor define como todos os possíveis níveis da produção humana. Estas fases não são totalmente independentes entre si, podendo, no entanto, contaminar-se umas às outras. Estas observações parecem contraditórias. No entanto, tentando interpretar o seu significado, surgem como aceitáveis as ideias que apontam que, embora possa haver contaminação, ou seja, influência de umas sobre as outras, esta será detetada e não será impeditiva de que o crescimento de cada uma das fases se efetue.

Numa primeira fase, o autor aponta como artefacto o Produto, o resultado final de um processo de manufactura, o que significa que, quando se desenha produto, se está a submeter o critério do produtor à própria produção. Os designers de produto que, primeiramente, eram apenas responsáveis por criar as formas exteriores dos produtos conceptualizados pelos engenheiros, implementando as soluções estéticas dos mesmos, começaram também a produzir objetos de raiz, desenhando os seus mecanismos, tornando-os mais sofisticados e/ou simplificados, projetando-os de forma a melhorar a relação com o utilizador.

Num segundo nível de artificialidade, Krippendorff coloca os Bens, Serviços e Identidades, um universo que tem sido foco da atenção dos designers, desde 1940. Desde essa altura, Bens, Serviços e Identidades, têm-se tornado num novo tipo de artefacto.

Como forma de aclarar o seu discurso sobre este tema, antecipa a necessidade de distinguir produtos, de bens.

Assim, os produtos são projetados mediante a função que venham a cumprir, para que sejam utilizados corretamente, ou seja, na execução de tarefas para as quais tenham sido programados.

Por “bens” entende-se que sejam objetos que se pretende negociar e vender, e não meramente utilizar, e fazer cumprir os requisitos de funcionalidade. Neste caso, quando se fala de “bens”, a funcionalidade está num plano secundário, em relação ao seu posicionamento ou simples colocação no mercado. O que vende, e é realmente importante na produção de bens, é precisamente o argumento que lhe dá forma. Contrariamente ao que acontece com o produto, em que o que lhe dá forma é a função para que foi destinado – *“Form follows function”* (Louis Sullivan, 1896), ou seja, a forma segue a função.

Refletindo, agora, no que toca ao desenho de serviços, foi necessário investir no reconhecimento e confiabilidade dos mesmos, para que se desenvolvesse, com mais facilidade, a fixação dos clientes, de forma a que a relação cliente-produtor do serviço fosse o mais recíproca possível.

Quando, por fim, se observa o desenho de identidades, quer sejam codificadas através de logótipos, logomarcas ou veiculadas através de imagens corporativas, pode considerar-se que conserva, como intuito, a criação de diversos tipos de compromisso.

Resumindo este conjunto de artefactos, quer se enformem em Bens, Serviços ou Identidades, salienta-se, no Trajecto da Artificialidade, apenas como artefactos de sentido metafórico. Citando o autor, quando os artefactos se tornam bens, adquirem valor (Krippendorff, 2006: 8). Uma vez que uma prática se transforma num serviço, transforma-se também numa instituição, que pode transmitir ao utilizador o seu papel. Ou seja, através da indumentária utilizada pelos seus atores intervenientes, por exemplo, as batas utilizadas pelos funcionários da área de saúde, médicos, enfermeiros, auxiliares, são identificativas do serviço que cada grupo deles presta à sociedade.

Essa identificação não surge do nada, ou seja, está-lhe subjacente determinado conjunto de significados, cuja construção vai envolver outros grupos de trabalho, cuja tarefa é arquitetar o desenho das respetivas identidades, sejam elas referentes a bens ou a serviços.

Num terceiro nível de artificialidade, Krippendorff aponta o desenho de interfaces. Estes constituem um paradigma inteiramente novo de artefacto. Não se explica nem se pode falar de tecnologia sem referir os interfaces que a humanizam, nem se pode referir esses interfaces, sem os aplicar à tecnologia. Os interfaces estão relacionados com o desenho de miniaturas, digitalização e eletrónica. Existem para servir de mediador entre a tecnologia mais complexa e os seus utilizadores, como se passa, por exemplo, no interface homem-máquina (human-machine interfaces). Encontram-se em qualquer suporte que preveja a interação do homem com a tecnologia, possível de não ser entendida pelo comum utilizador, como nos seguintes casos: computadores, torres de controlo, painéis de controlo dos automóveis, ecrãs tácteis, eletrodomésticos comuns, entre outros exemplos.

Os três aspetos mais importantes a ter em conta no planeamento do desenho de interfaces são os que se relacionam com as características de interatividade, dinâmica e autonomia, entre as quais se contam:

1. A *interatividade*- relacionada com as sequências de ação-resposta, evidencia-se nos ciclos de comando-execução, tendo em vista a reciprocidade que se pretende que surja de toda a interação humana com a tecnologia;

2. A *dinâmica* – fundamenta-se na emergência da capacidade de mostrar o desenvolvimento lógico de uma ação, avançando de um ponto para o outro, raramente retornando no sentido contrário;

3. A *autonomia* – surge quando a ação que decorre de um interface é suficientemente evidente, de tal forma que não carece de qualquer explicação verbal adicional ao utilizador.

No caso dos interfaces de computadores, é suposto haver um grau de autonomia tão elevado que permita a sua utilização funcional como uma “amplificação da mente do utilizador”.

No patamar seguinte, na linha dos tipos de artefacto, Krippendorff apresenta os sistemas de multiutilizadores e o trabalho em rede. Estes sistemas providenciam a facilidade de coordenar múltiplas ações humanas, através de tempo e espaço.

Esses sistemas surgem sob diversas formas de atuação, podem ser sistemas de sinalética (de trânsito rodoviário, ou existente dentro de edifícios arquitectónicos), sistemas de informação (como bases de dados em bibliotecas) ou sistemas de comunicação Network (internet, telefone,...) ou sistemas mais tradicionais, como é o caso do uso dos jornais, televisão ou rádio.

O papel dos designers, neste caso, não é determinar como é que um sistema deve ser utilizado, mas sim como se devem conseguir providenciar condições que facilitem o posicionamento, ou outras condições, do utilizador em relação ao próprio sistema.

No penúltimo nível de entendimento da Trajectória da Artificialidade, Krippendorff menciona os projetos. Enquanto artefactos, os projetos são desenhados segundo práticas de comunicação particulares, consoante os participantes, no decorrer da ação. Os projetos, que são, segundo o autor, um tipo ainda mais esquivo de artefacto, surgem normalmente do desejo de desenvolver algo, uma tecnologia, por exemplo, deixando um legado que possa ser útil a outras pessoas.

Os projetos são organizações socialmente viáveis, que se constituem pelo que as pessoas fazem, durando tempo suficiente para deixar, quando terminam, uma tecnologia, um design particular ou uma instituição. Os projetos são modelos (artifícios) que promovem o design de participação.

Por fim, a terminar a Trajectória da Artificialidade, Klaus Krippendorff identifica o discurso como artefacto da produção humana. Isto acontece a partir do momento em que o discurso dirige a atenção dos membros de uma comunidade, organizando as suas ações, construindo os mundos que os rodeiam, sobre os quais eles falam, transmitindo oralmente ou por escrito.

Relativamente à definição de significado, Krippendorff aponta cinco aplicações do próprio conceito. Primeiro, começa por evidenciar o significado como um espaço estruturado, um trabalho em rede com um sentido e um fim expectados, e um conjunto de possibilidades que permitem lidar com coisas, outras pessoas e até com o próprio sujeito.

Essencialmente, o ponto de vista que mais relevância possui para a investigação que me proponho a fazer, é aquele que emerge da relação, referida por Krippendorff, entre o significado de um objeto e a narrativa que este contém e pretende transmitir. Posteriormente, expõe-se o contexto desta interpretação, através da análise dos casos de estudo.

De forma resumida, os níveis de artificialidade da produção humana, segundo Krippendorff, incluem: (1) o Produto, com as características da própria produção e como resultado final de um processo de manufactura, o que significa que, quando se desenha produto, se está a submeter o critério do produtor; (2) os bens, serviços e identidades, com suas questões já citadas; (3) o desenho de interfaces, com suas vertentes de interatividade, dinâmica e autonomia; (4) os sistemas de multiutilizadores e o trabalho em rede; (5) os projetos, desenhados segundo práticas de comunicação particulares, consoante os participantes, no decorrer da ação, e, por último, (6) o discurso como artefacto da produção humana que dirige a atenção dos membros de uma comunidade, organiza as suas ações, constrói os mundos que os rodeiam e sobre os quais eles se expressam oralmente ou por escrito.

### **3.2. Artefacto – do objeto ao discurso – mudança semântica**

Neste trabalho é importante incluir esta visão que Klaus Krippendorff apresenta sobre o conceito de artefacto pois esta representa, semanticamente, uma mudança de paradigma.

Krippendorff define por artefacto toda e qualquer coisa que seja resultado da ação humana. Isto é, segundo Krippendorff, considera-se artefacto qualquer coisa que, ao ser produzida (pode ser sob a forma de discurso, objeto, ...), provoca uma reação no interlocutor ou assistência.

Esta visão é importante, pois, ao definir artefacto como todo e qualquer resultado da ação humana, inclusive o discurso, permite considerar, no contexto ético, a História Oral, como um artefacto por excelência. Apoio esta ideia e nela fundamento a utilização que faço da História Oral, ao longo do Contexto Experimental e Exploratório, como um dos instrumentos de recolha e de tratamento da informação recolhida.

## CAPÍTULO 4 – Craft no panorama económico

Tal como já foi referido, os princípios que movem o universo Craft são reflexo coerente de uma consciência que promove a sustentabilidade, a ecologia, a economia local, a subsistência, a durabilidade, o intemporal e o decrescimento do consumo material.

O pensamento Craft, pode então concluir-se, está altamente conetado com a necessidade económica de decrescimento. Serge Latouche<sup>7</sup>, na obra intitulada “O Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno” (2011), descreve o decrescimento como um passo necessário para que a falência económica, social e ambiental não se transformem em realidade.

### 4.1 Acerca do ‘decrescimento sereno’

O ‘decrescimento sereno’ sob a perspetiva económica define-se como uma tomada de posição que contraria e critica, radicalmente, a produção excessiva de produtos. Tem como regra basilar demarcar o distanciamento e abandono do objetivo do crescimento ilimitado, cujo motor não é senão a busca do lucro pelos detentores do capital, com consequências desastrosas para o ambiente e, portanto, para a humanidade (Latouche, 2011, p.18). Desta forma, o ‘decrescimento’ propõe uma alternativa ao culto irracional do crescimento e desenvolvimento material, que é tido como sintoma de sucesso único e imprescindível.

*“Então uma dúvida imensa começa a perturbar os espíritos. A ideia de que é necessário sobreproduzir para que se compre muito, que é a ideia que domina a vida económica de todo o país [França], será assim tão adequada? Quando o mercado está saturado e a produção continua, o que será o futuro? Fez-se uma campanha publicitária para que cada família comprasse dois automóveis. Um só não basta. Ir-se-á convence-las a comprar três? Compra-se a crédito o automóvel, a casa, o frigorífico, o sobretudo, os sapatos... Chegará, todavia, o momento em que será necessário pagar as contas.”*

Paul Hazard, *Le Malaise Américain* (2004)

---

7. Nasceu em França, em 1940. É professor emérito de Economia na Faculdade de Direito, Economia e Gestão Jean Monnet da Universidade de Paris XI (Paris-Sud) onde dirige também o grupo de Pesquisa em Antropologia, Epistemologia e Economia da Pobreza. Lecciona igualmente no Instituto de Estudos do Desenvolvimento Económico e Social de Paris. Foi fundador da associação “La ligne d’horizon” criada com base nas teorias do economista François Partant, que advoga um modelo de decrescimento sereno e sustentável.



Este modelo económico, ou as principais ideias que o constroem e suportam, é coerente com um movimento surgido nos anos 80 (sec. XX), o Movimento Slow.

## **4.2. Movimento Slow**

O Movimento Slow, que teve a sua origem no Movimento Slow Food (Itália, 1986), é uma corrente mundial contemporânea, que se baseia numa filosofia de vida que põe em causa o culto prestado à velocidade na sociedade atual, procurando reverter o sentido da mesma.

Visa valorizar a qualidade, ao invés da quantidade e do excesso. Privilegiar a qualidade de vida e o bem-estar, bem como expressar um modelo alternativo perante as dificuldades do mundo atual e do atual modelo de desenvolvimento, são princípios base do Movimento.

Manifesta-se, sempre, segundo uma lógica de desenvolvimento sustentável e solidário, dinamizado pelas comunidades locais. O Movimento Slow não tem por objetivo desvalorizar as conquistas do mundo moderno “acelerado”. Pretende, sim, colmatar falhas e desequilíbrios que existem, devido ao ritmo de vida que vem sendo imposto, desde a Revolução Industrial. Este conceito tem vindo a tornar-se cada vez mais adaptável a diversas áreas de ação e aplicabilidade.

O fenómeno da desaceleração está a “contaminar” modos de vida por todo o mundo, até nas maiores empresas do mundo, como é o caso da Google, que promove momentos de descontração dos seus funcionários, colocando salas de jogos nos edifícios da sede, permitindo-lhes aliviar a pressão, sentida no trabalho. Além disso, os funcionários da Google “desenham” o seu próprio horário, criando horários flexíveis e adaptáveis às suas vidas pessoais.

A equipa da ONG (Organizações Não Governamentais) Slow Movement Portugal é formada por profissionais dedicados a diversas áreas da ciência, como a sociologia, psicologia, geografia, antropologia, gestão e empreendedorismo. Tem como objetivo a implementação de diversas ações que contribuam para a promoção, informação e divulgação do Movimento Slow, em Portugal.

Promove diversos projetos nos quais está latente a aplicação deste conceito à vida em geral, desde as áreas da saúde e ambiente, alimentação, família, trabalho, lazer, às áreas da educação, vida nas cidades e comunidades, igualdade de género, luta contra as discriminações e contra a pobreza.

Empenha-se na valorização da restauração do equilíbrio, dos ritmos biológicos, dos laços sociais e dos valores essenciais do ser humano.

Os adeptos do Movimento, que não estão confinados unicamente a um tipo de perfil, identificam-se com os seus princípios, e com a ideia geral de que é necessário abrandar, para dar mais valor ao essencial. No entanto, este conceito tão atual e humanista, que se encontra em constante crescimento, encontra-se a aguardar por novas formas de aplicação prática.

## CAPÍTULO 5 – Slow Design – novas ferramentas de desenvolvimento projetual

### 5.1. Slow Design

Paralelamente às teorias que têm vindo a ser desenvolvidas em torno do Craft Design, uma das teorias que corrobora grande parte dos seus princípios é o Slow Design.

A arquiteta e investigadora Carolyn Strauss<sup>8</sup> tem dedicado a sua carreira à exploração da relação entre o design, a tecnologia e a cultura. No artigo escrito por Carolyn e Alastair Fuad-Luke<sup>9</sup> em 2008, *The Slow Design Principles - A new interrogative and reflexive tool for design research and practice*, a autora explora os princípios do Slow Design ao apontá-los como ferramentas, e explicando como podem ser úteis no desenvolvimento dos processos de design.

Alega que existe a necessidade de novas ferramentas e estratégias de avaliação para o processo de design, tendo em conta a sustentabilidade social, cultural e ambiental.

Apona o Slow Design como “uma ferramenta” que estimula o sentido crítico relativamente às boas práticas processuais enquanto, simultaneamente, promove novas soluções.

*“We posit a new evaluative tool to encourage design practices to orientate towards social, cultural and environmental sustainability under the rubric of ‘Slow Design’. The Slow Design Principles offer an opportunity to find fresh QUALITIES in design research, ideation, process and outcomes. (...) ‘Slow Design’ is a unique and vital form of creative activism that is delivering new VALUES for design and contributing to the shift toward sustainability”*

(Strauss and Fuad-Luke, 2008).

---

8. Carolyn F. Strauss é uma das dirigentes do SlowLab, uma organização fundada em Nova York que promove o Movimento Slow, concretamente, o Slow Design.

9. Alastair Fuad-Luke é designer e representa uma figura importante no debate internacional sobre o papel do design no dia-a-dia, promovendo workshops, palestras e demais eventos para a criatividade, sustentabilidade e equilíbrio social.

### 5.1.1 Os seis princípios do Slow Design

Tal como referem Strauss and Fuad-Luke (2008), os seis princípios do Slow Design, apontados como ferramentas, e fazendo sobressair a sua importância no desenvolvimento dos processos de design, são os seguintes: revelar; expandir; refletir, colaborar, participar e desenvolver. Sobre os seus significados refletiremos, de seguida:

**1. Revelar:** revelar experiências na vida quotidiana que muitas vezes são perdidas ou esquecidas, incluindo o conhecimento de materiais e processos que podem, facilmente, passar despercebidos.

**2. Expandir:** expande "expressões" de artefactos e ambientes para além das suas funcionalidades percebidas, características físicas e mecânicas, bem como o alargamento da expectativa de vida.

**3. Refletir:** os artefactos, experiências e ambientes que surgem da filosofia Slow Design contemplam aquilo que o slowLab definiu como "consumo refletivo".

**4. Colaborar:** nos projetos que surgem do Slow Design valoriza-se a colaboração e partilha de informação, de forma transparente, para que os projetos possam crescer no futuro.

**5. Participar:** o Slow Design convida os utilizadores a tornar-se parte ativa no processo de design; convoca o convívio em grupo e troca de ideias, promovendo a responsabilidade social e a melhoria das comunidades.

**6. Desenvolver:** o Slow Design reconhece, como experiências mais enriquecedoras, aquelas que surgem de uma dinâmica maturação dos artefactos, ambientes e sistemas ao longo do tempo; ao olhar para além das necessidades e circunstâncias do dia, o Slow Design funciona como agente de mudança, essencialmente comportamental.

## **5.2 Nova ótica do Design**

O Slow Design representa, acima de tudo, uma mudança de atitude. Apresenta um conjunto de novos valores e qualidades práticas que se traduzem na adequação do processo de design ao contexto atual, tendo em conta os excessos de produção e consumo, que resultam em situações ambiental e financeiramente insustentáveis.

É, portanto, segundo Carolyn F. Strauss e Fuad-Luke, essencial criar uma nova consciência e uma nova percepção das circunstâncias. É necessário estimular a imaginação, e a intuição, buscando sempre novas descobertas, procurando centrar o design na comunidade e nos materiais existentes no meio.

O Slow Design pressupõe que cada projeto seja cuidadosamente pensado, desde o início do processo, tendo em vista o crescimento, no futuro, do mesmo. Da mesma maneira, e mais uma vez apelando à consciência dos designers, dever-se-á controlar o consumo de recursos, tendo em conta o equilíbrio entre o natural e o artificial.

Por fim, e provavelmente o parâmetro que mais engloba o sentido do termo, exercitar o Slow Knowing e o Slow Mind, de modo a estimular a maturação da criatividade.

## **5.3 Craft e a desaceleração**

Craft e desaceleração são dois conceitos intrinsecamente ligados. Como já referi anteriormente, o craft respeita uma filosofia que promove a utilização de técnicas analógicas e manuais para a produção de artefactos. Além disso, esses artefactos, também construídos sob a óptica da sustentabilidade e da utilização de matérias-primas naturais, são exemplos do respeito pelo material, os seus limites e pelo seu ritmo de desenvolvimento, quer no seu ambiente natural, quer no tempo que necessitam para serem trabalhados manualmente.

O craft é uma atividade que requer paciência, tempo de maturação de ideias e das matérias que as vão corporizar.

## 5.4 Resumo do contexto teórico

Em resumo desta parte, fazendo uma análise sobre as várias ideias aqui refletidas, é possível identificar dois tipos de critérios: o que coneta o craft design como expressão de uma filosofia de vida e, simultaneamente, insinua que é o próprio objeto que provoca essa filosofia. Ou seja, vive-se de uma certa maneira porque os objetos induzem a essa maneira de viver. Por outro lado, contrapondo a esta ideia, emerge uma outra que sugere que é a procura de um estilo de vida que leva ao desejo dos objetos.

Assim, as questões económicas levantadas que sugeriam que poderia ser considerado um “luxo” a aquisição de objetos craft, pelo preço que estes teriam na sua produção, seriam menos valorizadas dado que a sua obtenção requeria e estaria sujeita a decisões pessoais de quem prefere apenas um ou dois objetos de qualidade craft, a possuir uma infinidade de objetos de produção em série. Com isto, emerge uma outra postura perante as questões económicas que têm sido veiculadas sobre o tema.

Por outro lado, a filosofia craft, que pressupõe a redução do consumo, fomentando hábitos sustentáveis, acaba por ser também corroborada pela vertente económica que sugere o ‘decrescimento sereno’.

Dessa forma, reflete-se sobre o Slow Design que representa, acima de tudo, uma mudança de atitude, apresentando um conjunto de novos valores e qualidades práticas que se traduzem na adequação do processo de design ao contexto atual, tendo em conta os excessos de produção e consumo que resultam em situações ambiental e financeiramente insustentáveis.

Por outro lado, ou do mesmo, estas vertentes que estão a influenciar o Craft, apelando à consciência dos designers, deverão exercer controlo sobre o consumo de recursos, na produção de artefactos, construídos sob a ótica da sustentabilidade.

## **SEGUNDA PARTE - *CONTEXTO EXPERIMENTAL E EXPLORATÓRIO***

## **Introdução**

Nesta parte descreve-se a experiência desenvolvida nos vários Projetos e Casos de Estudo.

É composta pelos capítulos: 6 – Metodologia; 7 – Projetos e Experimentação; 8 – Instalação Fotográfica – Seleção de Objetos Representativos e 9 – Principais Conclusões e Implicações deste Estudo.

No capítulo 6, aborda-se a metodologia utilizada na recolha de dados e o tratamento dos dados recolhidos.

No capítulo seguinte, 7 – Projetos e Experimentação, faz-se a descrição dos projetos implementados no âmbito do craft design, e reflete-se sobre a minha participação nos mesmos. Ao longo do texto, vão sendo apresentados os registos fotográficos, remetendo para anexo quando se trata de materiais selecionados por mim, para melhor caracterizar as situações descritas.

Apresentam-se, em Portugal, os projetos Serra d'Arga, Água Musa (Fundão) e Porto de Ovelha (Guarda).

No Brasil, Estado de Espírito Santo, apresenta-se duas situações distintas de aplicação de técnicas artesanais, nas quais tive níveis diferentes de participação: o projeto Casa de Pedra, no qual tive a oportunidade de observar o artesão na construção de peças em madeira, aquando da visita à sua oficina; e o projeto Goiabeiras, no qual participei ativamente na construção de peças, designadamente painéis em barro, adquirindo conhecimento sobre as tecnologias utilizadas, pela experimentação.

No Capítulo 8 – Instalação Fotográfica – Seleção de Objetos Representativos, onde se apresenta os objetos selecionados do Projeto Porto de Ovelha e Casos de Estudo Goiabeiras e Casa de Pedra, contextualizados dentro do 'Fica'.

No capítulo seguinte, o nono, Principais Conclusões e Implicações deste Estudo, revêem-se as questões de investigação colocadas no início do trabalho, tecem-se considerações de carácter geral, apontando prováveis respostas às mesmas. Através destas, consideram-se implicações deste estudo e conclusões gerais do mesmo.



Por fim, apresenta-se as principais referências bibliográficas utilizadas e os anexos que se consideram relevantes para a melhor compreensão do presente estudo.

## **CAPÍTULO 6 – Metodologia**

Como já se referiu na Introdução, e tendo por base a revisão bibliográfica, desenvolveu-se um estudo que perseguia como principal finalidade contribuir para um melhor conhecimento sobre o Craft e suas filosofias e expressões, enquanto objetos de vida, contextualizados etnograficamente e analisados sob a perspetiva do Craft Design.

Neste contexto, formulou-se como principais questões de investigação as seguintes:

1. Porque se atribui valor às manualidades e artesanatos? (Hobbis, 1997)
2. Qual a importância das manualidades na construção e preservação das identidades locais?
3. Qual o papel do craft-design na economia?
4. Como pode ser definido o que é o craft em relação à arte e ao design?
5. Em que pontos estas três áreas (Craft, Arte e Design) se fundem e o que é que as distingue?
6. Qual a importância da história oral e das histórias de vida (Thompson, 1997) no desenvolvimento de novos produtos, através das técnicas artesanais?
7. Qual o papel dos objetos pessoais na vida privada (Miller, 2011)?

### **6.1 Principais Etapas e Instrumentos utilizados**

A experiência desenvolvida admitiu como principais etapas, as seguintes:

1. Aceitação do convite para participação nos projetos Serra d'Arga e Água Musa, de cariz extracurricular.
2. Planificação e implementação em grupo das linhas mestras no projeto Serra d'Arga;
3. Recolha de dados relativos à conceção, desenvolvimento e avaliação dos projetos;

4. Planificação e implementação do Projeto Porto de Ovelha, de iniciativa individual;
5. Recolha de informação através dos instrumentos já descritos: registos escritos, fotográficos e em vídeo, entrevistas às pessoas da Aldeia;
6. Criação do “fica”, como produto surgido de motivações inerentes a projetos anteriores, culminadas pela pesquisa etnográfica em Porto de Ovelha;
7. Tratamento dos dados recolhidos pelos instrumentos referidos;
8. Planificação e implementação dos Casos de Estudo “Casa de Pedra” e “Goiabeiras” e recolha de informação através dos instrumentos - registo áudio, vídeo e fotográfico – da observação e da participação nos mesmos.
9. Construção da encenação fotográfica do fica de forma a conter três conjuntos, que enquadram, um a um, os objetos de vida selecionados no projeto Porto de Ovelha e nos Casos de Estudo Casa de Pedra e Goiabeiras, sobressaindo-lhes a sua filosofia Craft.

Do exposto, facilmente se depreende que os principais instrumentos utilizados para recolha de informação, no contexto experimental, são os seguintes: registo escrito, fotográfico e videográfico da observação direta ao longo da planificação, implementação e reflexão, entrevistas, análise documental de folhetos e Histórias de Vida.

## **6.2 Entrevista**

Tal como referem Pardal e Correia (1995) a entrevista é uma técnica de recolha de dados muito usada na investigação social, com a qual se consegue um tipo de informação mais rica do que com o questionário, permitindo que o entrevistado não seja alfabetizado.

Tem, no entanto, como desvantagens, “o facto de poder criar situações de inibição quando a informação recai sobre assuntos delicados e a morosidade e dispêndio económico na sua aplicação a ‘grandes universos’” (Pardal e Correia, 1995:64)

Optou-se por uma entrevista de tipo aberta, já que nos interessava que as pessoas entrevistadas se expressassem o mais livremente possível. No entanto, construí, previamente, um mapa conceptual, centrado na aldeia, onde anotei as questões que gostava de ver respondidas (ver mapa, Anexo 1).

O elemento da entrevista que mais houve necessidade de controlar foi a mensagem, já que se tornava muito importante usar muita vigilância crítica, abstendo-me, como entrevistadora, de emitir opiniões ou quaisquer sinais de concordância, ou discordância, para não enviesar o conteúdo da informação. Conforme refere Matos, (1993) em relação ao entrevistado, a mensagem deve acautelar fatores de natureza pessoal, cultural e cognitivo de forma a permitir que este se sinta confortável e confiante no seu discurso.

Como o veículo da mensagem é a linguagem, há que ter em conta as conotações introduzidas ou percebidas pelo entrevistado. Segundo Matos (1993), a linguagem tem que ser adequada ao registo cultural do entrevistado, cair dentro das suas expectativas (o que ele pensa que o entrevistador lhe vai perguntar), permitir uma resposta e motivar o entrevistado a responder.

### **6.3. Registo e tratamento dos dados recolhidos**

O registo da informação colhida nas entrevistas efetuou-se, de início, logo após cada uma das conversas, por escrito, por mim, entrevistadora, porque se considerou que o facto de se gravar ou se escrever durante a entrevista poderia trazer desvantagem em relação ao à vontade que se pretendia criar. No entanto, numa fase posterior, quando a relação com os entrevistados era mais informal e se tinha criado um clima de à-vontade, passei a gravar, utilizando gravador de voz, por se tornar mais fácil o posterior tratamento.

A técnica seleccionada no tratamento da informação foi a análise de conteúdo, mais concretamente a análise temática, já que se usa como critério de categorização, o semântico, ou seja, reunimos a informação por temas com o mesmo significado, de uma forma qualitativa, preocupando-nos a presença dos temas e não a sua frequência.

Tal como refere Bardin (1977), o objetivo da categorização é fornecer por condensação uma representação simplificada dos dados.

## **Capítulo 7- Projetos e Experimentação – apresentação e análise de resultados**

As situações de experimentação nas quais tive a oportunidade de participar dividem-se em três categorias distintas: projetos de colaboração (Serra d'Arga e Água Musa), projetos de iniciativa autónoma (Porto de Ovelha) e Casos de Estudo (Casa de Pedra e Goiabeiras).

A apresentação de cada uma das situações decorre através da análise de entrevistas, fotografias, vídeos, nos quais se procurou registar o mais fielmente possível, as atividades e características de cada situação.

### **7.1. Projetos de colaboração**

Nesta parte vou debruçar-me sobre dois projetos em que participei, a convite do professor João Nunes, e que me motivaram a desenvolver o tema da minha investigação, atendendo à premissa que visa realçar o significado e o valor dos objetos na vida quotidiana de quem os utiliza e de quem os desenvolve: o projeto Serra d'Arga e o projeto Água Musa.

No primeiro, Serra d'Arga, a minha implicação consistiu em participar, com o restante grupo, nas atividades realizadas, que de seguida passarei a descrever. Todo o grupo participou na organização do calendário de atividades. No segundo projeto, Água Musa, tive o papel de assistente de desenho dos objetos, que posteriormente vou descrever. Estive presente em todas as sessões de trabalho, e cooperei com o atelier do professor na montagem da exposição de inauguração e lançamento dos produtos.

### **7.1.1. Projeto Serra d'Arga**

O projeto que aqui passo a descrever, aconteceu em Julho do ano 2012 e teve lugar em Covas, na Serra d'Arga. É fruto de uma experiência pessoal, extra curricular, que teve por objetivo colocar em prática o conceito Craft + Design + Natureza, que deu nome ao projeto.

O projeto chama-se Craft + Design + Natureza e teve lugar na Serra d'Arga, através do atelier e living lab Íris d'Arga. O mentor deste projeto foi o professor João Nunes, docente na Universidade de Aveiro, que há alguns anos se dedica a projetos relacionados com o Craft Design e responsabilidade social. Os participantes foram seis estudantes de design, nos quais eu própria estou incluída.

Com a duração de dez dias, a atividade aconteceu entre 2 e 12 de Julho de 2012. Nesta experiência, ao contrário do que acontece em outros projetos desta natureza, o tempo, por ser bastante mais alargado, permitiu uma maior busca no território bem como uma mais aprofundada reflexão sobre o mesmo. Nos primeiros dias a equipa instalou-se no terreno, junto ao edifício do atelier, montando tendas e construindo uma cozinha exterior. Foi necessário estabelecer condições de estadia para acomodar o grupo, de modo a que houvesse um bom funcionamento e dinâmica de trabalho.



Figura 3 - Percursos e reconhecimento da Serra d'Arga;



Figura 4 - Acomodação da equipa no espaço de trabalho;



Figura 5 - Espaço de refeição e atelier;

O espaço de refeição foi também onde se programou, logo no primeiro almoço e em equipa, o funcionamento dos dez dias que se avizinhavam.

Durante os primeiros quatro dias, depois de devidamente ambientados, partimos para percursos no terreno, feitos a pé e de automóvel, para observar atentamente a Serra d'Arga, as suas matérias-primas mais distintas, as suas paisagens, fauna selvagem e características morfológicas e geológicas da Serra.

Pudemos também conhecer o centro interpretativo local, onde soubemos que a produção local incide essencialmente em mel, lã e algodão. No centro, tivemos oportunidade para manusear alguns equipamentos antigos, usados nas produções locais, e estabelecer contacto com a população local e suas vivências.

Apesar de haver diversos materiais disponíveis para trabalharmos, a madeira revelou-se como sendo o material mais apropriado, devido ao curto espaço de tempo de que dispúnhamos e à existência, no atelier, de um conjunto variado de ferramentas e matéria-prima pronta a ser transformada.





Figura 6 - Recolha de matéria-prima;



Figura 7 - Escolha da matéria-prima;



Figura 8 - Início do processo de transformação;

Nesta escolha também influiu a grande quantidade de referências estéticas desta tipologia presentes no atelier, bem como a forte presença de espécies de árvore características da zona.

Desta maneira, fizemos alguma recolha de madeira fresca, para ser trabalhada ainda verde, embora tenhamos também usado madeira já seca, que se encontrava em armazém, no atelier.

Nos cinco dias que se seguiram, cada um de nós se focou um aspeto do local que gostaria de aprofundar, transformando-o em mote de trabalho para uma peça individual. As peças individuais foram inspiradas nos “Móviles” de Alexander Calder, tendo cada uma de nós construído o seu próprio Móvil. A par com as construções individuais, o grupo construiu, em conjunto, um banco e uma mesa de apoio, aproveitando ramos de maneira com formas propícias para o efeito (ver Anexo 2).





Figura 9 - Trabalho em ambiente de oficina;



Figura 10 - Trabalho em ambiente de oficina;



Figura 11 - Trabalho em ambiente de oficina;

Todos os trabalhos foram realizados em ambiente de oficina, no atelier. Os últimos dois dias serviram para finalizar e fotografar as peças. Todo o processo foi devidamente registado em fotografia e vídeo.



Figura 12 - Mesa de apoio - peça final de grupo;



Figura 13 - Banco - peça final de grupo;

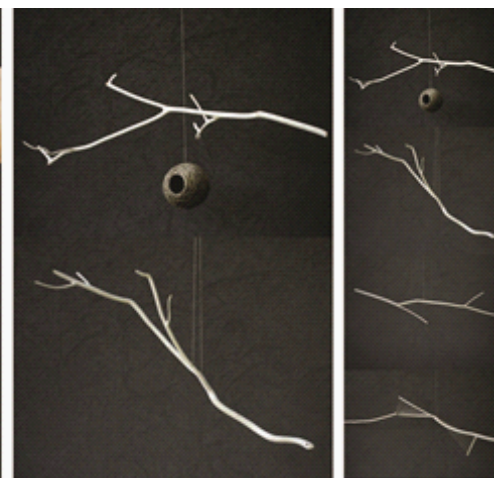


Figura 14 - Móveis - peças finais individuais;

Esta experiência revelou-se um forte estímulo para a busca por novas perspetivas de ação do design no contexto atual. Essencialmente, a busca por uma alternativa aos meios de produção não massificada e industrializada.

Além disso, enquanto designers, fomos – como considero que devemos ser – obrigados a olhar o que nos rodeia e a apercebermo-nos de que em

qualquer meio, urbano ou rural, se pode fazer um aproveitamento de tudo o que já existe. Qualquer local pode levar à geração de ideias, e à criação de algo, não havendo uma necessidade imperativa dos meios digitais.

### 7.1.2 Projeto Água Musa

O projeto Água Musa surgiu na sequência de uma encomenda da Organização Aldeias do Xisto ao atelier Nunes e Pã, dirigido pelo designer e professor João Nunes. Pretendia-se que, em conjunto com dezoito artesãos residentes em Portugal, fosse desenvolvida uma coleção de objetos, inspirados no tema “Água”, destinados a serem comercializados, nas lojas abrigadas pela referida Organização.

Os artesãos convidados para participar no projeto trabalham diversos materiais e técnicas como a madeira, o vidro, a cerâmica, tecidos, tecelagem, feltro e joalheria em prata.

Neste projeto participei como assistente em várias tarefas, tais como registo em fotografia e vídeo, e no desenvolvimento dos objetos em situações de apoio aos artesãos.

Pretendia-se que os objetos fossem ‘transportadores’ de uma mensagem, além da sua função particular.<sup>10</sup> Além disso, cada objeto foi cuidadosamente projetado, ao mínimo detalhe, constituindo assim uma coleção de objetos de qualidade e sofisticação.

O projeto iniciou-se em Março de 2012, tendo terminado em Julho do mesmo ano. A “sede” do projeto foi na Casa Grande da Barroca, perto do Fundão.

Na primeira parte do processo, após a reunião de todos os artesãos participantes, na Casa Grande da Barroca, foi lançado o grande tema inspirador: “Água”. Especialistas de diversas áreas científicas foram convidados a dissertar sobre o tema, e a identificar a sua influência na região, concretamente, especialistas da área de ecossistemas e preservação natural, sustentabilidade, cultura e identidade, arquitetura e recuperação de território, história e antropologia, agricultura, arte, gestão, design e metodologia projetual.

Após este primeiro contacto e reconhecimento dos objetivos do projeto, o grupo fez várias visitas e percursos pelo território, visitando, inclusive, alguns

---

10. Tal como refere Krippendorff e eu apoio, “(...)Tudo aquilo que é dito, é dito para que seja ouvido por alguém.(...) Os artefactos que ocorrem de uma narrativa, são narrados para serem compreendidos. A compreensão torna-se evidente quando os ouvintes, neste caso os utilizadores, se tornam capazes de reinterpretar o que ouviram, e responder a questões pertinentes sobre o objeto. (...)” (Krippendorff, 2006: 206)

Estas visitas permitiram aos artesãos iniciar o seu processo criativo individualmente, anotando as suas primeiras impressões do território nos cadernos, num processo livre, tendo como única linha orientadora o tema “Água”. Desta forma, cada um apontou os elementos gráficos, físicos, históricos, reais ou lendários, que mais lhe interessaram. Os suportes utilizados na recolha desses elementos foram vários, entre eles havia máquinas fotográficas, gravadores de voz, máquinas de filmar, cadernos/diários gráficos e material riscador. A recolha de pequenas pedras, folhas das árvores, ramos e diversas texturas, também enriqueceu esta parte da pesquisa. As visitas foram sempre acompanhadas pelas pessoas responsáveis pela organização e pelo atelier Nunes e Pã.

Este primeiro encontro teve a duração de quatro dias: os dois primeiros foram exclusivamente destinados às conferências dos oradores e a momentos de visita e exploração da região, momentos cujo registo se apresenta.



Figura 15 - Visita e percursos pelo local;



Figura 16 - Workshop MindShake-in com Katja Tschimmel;



Figura 17 - Reunião para brainstorming; busca de conceito;

O terceiro dia começou com o workshop de MindShake-in, concebido e dirigido pela Professora Katja Tschimmel. O workshop de MindShake-in tem como objetivo explorar o “território desconhecido do pensamento”, através de diversas técnicas de desenvolvimento fluído de ideias, procurando, através da associação de pensamentos e conceitos, chegar a situações criativas enriquecedoras,

proporcionando abordagens mais originais, com vista à resolução de problemas.

Algumas das atividades implementadas para o sucesso do workshop são o brainstorming e o mind-mapping (visa a construção de mapas mentais), já referidos neste documento.

Neste caso, o elemento mediador foi a própria Katja Tschimmel, que conduziu o grupo levando cada um dos participantes a expor livremente as suas ideias, iniciando assim o materializar do processo criativo.

Após esta primeira parte, de verbalização das ideias, o grupo construiu mapas mentais relativamente ao tema, que ajudaram a materializar e “agrupar” ideias, estímulos e perceções que cresceram em diversas direções.

Desta forma, foi possível perceber, com o suporte visual que incluiu palavras, desenhos e recolhas de texturas, os vários caminhos que o projeto poderia seguir, tornando muito mais ricos o processo criativo e o conceito de abordagem.

Com esta ferramenta aumentou a hipótese de cada artesão acrescentar algo ao trabalho dos outros, gerando sempre novas associações, de forma sistémica, como que ramificando cada subtema.

Depois desta primeira abordagem ao projeto, os artesãos e a restante equipa reuniram-se em mais quatro sessões de trabalho, para apresentarem maquetes e protótipos dos objetos que se propuseram concretizar.

A equipa do atelier teve, além da função de registo e construção da marca do projeto, o papel de acompanhar a construção dos objetos, ao participar ativamente no desenho dos mesmos e aplicar metodologia projetual que prevê a construção de um conceito para cada objeto (ver Anexo 3).

---

11. Tal como já se referiu no Contexto Teórico, O brainstorming é uma técnica que aplica o pensamento de carácter associativo, e que consiste em verbalizar, em grupo, as ideias de cada indivíduo relativamente a uma problemática. O processo de brainstorming é dirigido por um dos elementos do grupo, que funciona como mediador do processo, devendo intervir, colocando questões e apontando diversas palavras-chave, quando a fluidez das ideias começa a diminuir.





Figura 18 - Primeiras maquetes de estudo das possíveis peças finais;



Figura 19 - Discussão sobre forma e fundamentação das peças;



Figura 20 - Discussão sobre forma e fundamentação das peças (2);



Figura 21 - Discussão sobre forma e fundamentação das peças (3);

Depois de cerca de meio ano desde o lançamento do projeto, após várias sessões de trabalho na aldeia da Barroca, foi montada e inaugurada a exposição da primeira coleção de objetos, num complexo turístico de referência - H2otel, em Unhais da Serra.

Para a inauguração, na sequência da aceitação do convite feito pela ADX-TOUR, compareceram representantes de várias entidades, com responsabilidades ao nível da política, da economia, da cultura e da arte, entre outras áreas afins.



Figura 22 - Peças finais;



Figura 23 - Inauguração da exposição no H2otel;

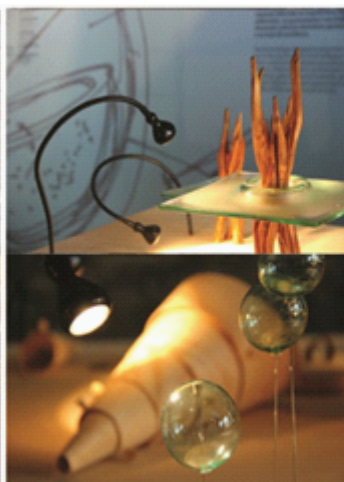


Figura 24 - Peças finais; (2)



Figura 25 - Peças finais; (3)

## 7.2. Projeto de implementação autónoma

### 7.2.1 Projeto Porto de Ovelha

O projeto Porto de Ovelha resulta da minha própria iniciativa que, por sua vez, advém da experiência obtida nos projetos nos quais participei anteriormente, enquadrados no contexto académico, extracurricular. Foi essa participação que permitiu a identificação de uma nova oportunidade para intervir no território e dar sequência ao trabalho, desta vez de forma mais autónoma.

Impunha-se analisar no terreno, de forma empírica, o comportamento/função de alguns dos conceitos que neste trabalho são referidos, tais como: etnografia, História de Vida, História Oral e objetos de vida.

Principalmente dedicado à leitura etnográfica através dos objetos de vida, o projeto que passo a descrever acontece na aldeia Porto de Ovelha, situada no distrito da Guarda, Portugal.



Figura 26 -  
Rua da aldeia  
Porto de Ovelha;



Figura 27-  
Centro da Aldeia, Largo da igreja;

Este projeto constitui a experiência na qual tive oportunidade de contactar com a população local, criar laços de amizade e conquistar a confiança da mesma.

Dessa forma, foi-me facilitada a recolha de informação que se destinava a construir uma imagem etnográfica daquela população e, simultaneamente, obter dados que me permitissem contribuir para o desenvolvimento da minha investigação. Pude, então, reconhecer na prática a afeição pelos objetos e o papel destes na manutenção das memórias que integram História de Vida de cada pessoa. Muitos destes objetos, que conforme refere uma das entrevistadas, *“foram guardados de forma cuidada”* procurando a sua preservação, foram construídos manualmente, recorrendo a técnicas artesanais que hoje em dia, *“já ninguém mais usa”*, porque, dizem, *“não há tempo para essas coisas”*.

A minha visita à aldeia ocorreu durante a festa, de cariz religioso, que coincide com a altura do ano em que chegam os emigrantes, filhos e netos da terra. A animação era constante e, durante quatro dias, a animação fazia-se sentir por toda a parte, com especial concentração no centro da aldeia, junto ao largo da igreja.



Figura 28 -  
Noite festiva da aldeia  
Porto de Ovelha;



Figura 29 -  
Banda contratada para  
atuar durante a Festa;



Como refere um dos entrevistados, “(...) o momento mais aguardado desta festa, que celebra o Santíssimo Sacramento, é a procissão das velas, feita de noite, que faz o percurso desde a igreja, no centro da aldeia, até à capela (...)” que fica num ponto mais alto. E continua (...) o costume é toda a aldeia participar, cada pessoa transportando a sua vela, com muita fé e amor (...).”



Figura 30 - Procissão das Velas (1);



Figura 31 - Procissão das Velas (2);

Desde o início deste projeto, Porto de Ovelha, o que procurava era encontrar um objeto que fosse de tal forma simbólico que pudesse ser representativo da própria aldeia; um objeto que “contasse uma história” que englobasse a sua construção, as pessoas que o haviam utilizado e as suas características físicas. Então, essa procura aconteceu durante as entrevistas e visita a casa de pessoas da aldeia, durante as quais me foram mostrados de forma livre esses objetos e contadas as suas histórias. De uma forma natural, fui-me apercebendo que cada pessoa via, em sua casa, um motivo de orgulho, e, à medida que a visita decorria, os objetos funcionavam como “pontos de referência” das suas próprias memórias.

Este fenómeno, não me sendo totalmente desconhecido pois já havia investigado sobre o assunto, mostrou-se-me particularmente interessante, pois estava, naquele momento, com pessoas com as quais não tinha uma relação estreita, a assistir à ‘relação entre pessoas e coisas’ (Miller, 2011), relação que, como referi anteriormente, sempre me cativou.

### 7.2.2 Análise de conteúdo das entrevistas e das Histórias de Vida

Pretendia-se, com as entrevistas, recolher informação das pessoas da aldeia sobre as suas vivências relativamente aos objetos que mais valorizavam nas suas lides diárias.

Era importante detetar quais as características dos objetos que os tornavam ‘vivos’ capazes de atear sentimentos, memórias, emoções, de tal forma fortes que exerciam sobre elas um tal poder de posse e atração que leva à sua conservação, não obstante não se vislumbrasse, para o estranho, uma função perfeitamente explícita.

### 7.2.3 “Clima” e percurso da entrevista

O clima em a que as entrevistas decorreram foi o mais natural e informal possível. Era importante estabelecer numa relação ouvinte/falante, que, mesmo na quase ausência de perguntas os entrevistados se expressassem, espontaneamente, sem receio de algum sentido crítico ou avaliativo, por minha parte, como entrevistadora.

Desta forma, foi corrente registar frases como *“estas peças eram feitas por algumas mulheres da aldeia, com estas folhas que se apanham junto ao rio” (...)*; sempre que tinham algum tempinho livre das tarefas caseiras ou da lavoura, apressavam-se a pegar nos seus bordados e rendas *“era um tempo em que fazíamos as coisas para as ter e poder usar...”* ou referiam-se aos seus familiares, dizendo, *“o meu pai costumava trazer as pessoas cá a casa, orgulhoso da vista desta varanda”* ou *“é neste freixo [árvore centenária situada no centro da Aldeia] que as pessoas se reúnem, em dias de festa ou em dias comuns”*. Os locais das casas e da aldeia marcavam diálogos e cantorias nos dias de festa, avivando nuns e despertando noutros os sentimentos de pertença e de preservação de um património histórico e cultural que se pretende que estabeleça elos de ligação intra e inter gerações.



Figura 32 -  
Momento da Entrevista;



Figura 33 -  
D. Maria do Céu  
a mostrar objetos de vida;



Figura 34 - Casaco  
feito de forma artesanal;



Figura 35 -  
Toalha de linho  
feita à mão;



Figura 36 - Fronha  
de almofada em linho;



Figura 37 - Luva de  
croché usada no  
casamento do irmão;





Figura 38 - Instruções sobre a técnica utilizada na confecção de uma colcha;



Figura 39 - Pormenor da colcha e novelo de linha;



Figura 40 - Colcha centenária oferecida à entrevistada;



Figura 41 - Plano aproximado da colcha;

### **7.3. Reconhecimento e verificação –**

#### **Os Casos de Estudo Casa de Pedra e Goiabeiras (Brasil)**

No decurso de uma visita a familiares residentes no Estado de Espírito Santo, Brasil, considerei a possibilidade de integrar casos de estudo que se inscrevem no âmbito do tema da investigação. Assim, preparei a visita em Jacaraípe, a dois locais: a “Casa de Pedra” e a “Goiabeiras”.

##### **7.3.1 Casa de Pedra**

A Casa de Pedra é localizada na estância balnear de Jacaraípe, cidade de Serra, no Estado de Espírito Santo, Brasil. Esta constitui um relevante espaço cultural, pois é local de trabalho e exposição do artista autodidata Neusso Ribeiro. A sua marcada posição ecologicamente sustentável atribui valor pedagógico ao local, que é visitado por pessoas interessadas em arte, ecologia e artesanato, vindas de várias partes do Brasil e do Mundo.



Figura 42 - Entrada da Casa de Pedra;



Figura. 43 - Interior da Casa de Pedra e escultor Neusso Ribeiro;

Durante a visita à Casa, construída pelo próprio artista com aproveitamentos de materiais como madeiras, pedras, restos de azulejo e de garrafas de vidro, pode ver-se por toda a parte, objetos de madeira, construídos artesanalmente e que tiram partido da forma que as raízes e troncos já configuravam. Essa madeira é originária de espécies autóctones de árvores, sendo de extrema importância salientar que nenhuma árvore é derrubada para o efeito. Toda a matéria-prima utilizada para a construção dos artefactos é proveniente de restos de raízes, árvores mortas e desgastadas pelo tempo ou por queimadas.

O artista, Neusso Ribeiro, deixa inequívoca a sua constante preocupação com o meio ambiente, a sustentabilidade e a reutilização. Nesta visita foi-me possível verificar, no sentido prático, o estilo de vida por que este se rege, que corresponde ao anteriormente descrito, segundo a teoria de Peter Hobbis (1997): normalmente, uma pessoa que produza objetos craft manufacturados tem como objetivo de vida viver do trabalho que produz, respeitando o meio ambiente, o tempo de vida de cada coisa, rejeitando a subordinação ao sistema de industrialização capitalista, que fomenta a atitude consumista e o culto dos objetos descartáveis, diametralmente oposta à que é preconizada na filosofia craft (ver Anexo 4).

Este projeto foi integrado nesta dissertação, por explorar de forma bastante aprofundada o mesmo fundamento teórico que deu aso ao projeto Serra d'Arga, no qual a exploração da matéria-prima existente e o aproveitamento da configuração inicial da madeira, são aspetos basilares.

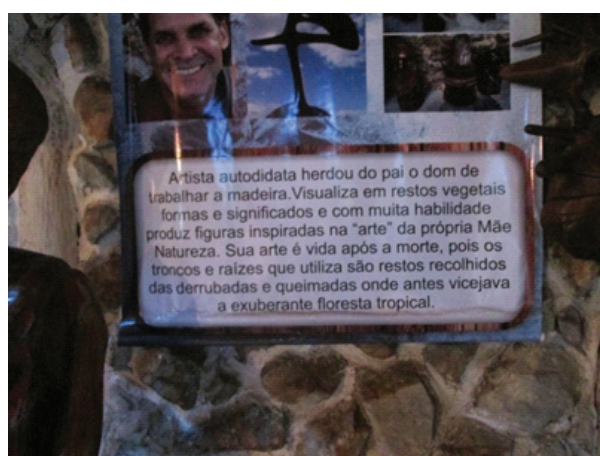


Figura 44 - Cartaz afixado no interior da Casa de Pedra explicativo do tipo de trabalho do autor;



Dos objetos expostos, encontram-se na sua maioria esculturas e mobiliário. As esculturas são frequentemente representações de animais (cães, cavalos, pássaros, veados) embora grande parte delas configure formas humanas.

O artista constrói, como se pode ver nas figuras apresentadas, peças que, não obstante contenham uma linguagem estética semelhante, são diferenciadas entre si.



Figura 45 - Parte da Casa de Pedra com os objetos para exposição e venda;



Figura 46 - Exemplo de objeto exposto (1);

Outro aspeto que importa referir é a presença da mulher do escultor, Jeane, que segundo o próprio, impulsiona a cada dia a construção de novos objetos, oferecendo novos motivos de inspiração. Essa influência faz-se notar na frequente forma feminina que as esculturas adquirem, bem como na construção de peças duplas, que são representações de casais.



Figura 47 – Exemplo de objeto exposto (2);



Figura 48 – Exemplo de objeto exposto (3);

Mais uma vez, e à semelhança da experiência em Porto de Ovelha, procurei encontrar um objeto que pudesse representar a visita ao local, neste caso o atelier Casa de Pedra.

Dessa forma, e agora apresentando uma perspectiva mais pessoal, além da oportunidade de visitar a oficina e observar o artista a trabalhar, adquiri uma peça escultórica que me agradou particularmente, pelo método de encaixe das duas peças que a constituem. Escolhi essa peça escultórica para representar a visita ao atelier e, mais tarde, utilizar na instalação dentro do “Fica”.



Figura 49 - Neusso Ribeiro a terminar ajustes na peça selecionada



Figura 50 - Peça escultórica que adquiri como objeto representativo da visita;





Figura 51 - Neusso Ribeiro a terminar ajustes na peça selecionada (2)



Figura 52 - A Investigadora com Neusso Ribeiro;

### 7.3.2 Goiabeiras

Goiabeiras é uma região da cidade de Vitória, Estado de Espírito Santo, Brasil. O destaque surgia nos panfletos turísticos, apresentando as “Paneleiras de Goiabeiras” que são as artesãs que se dedicam à milenar arte de fazer panelas de barro.

Estas panelas de barro surgem de uma tradição milenar do Estado de Espírito Santo, praticada por indígenas da tribo Guarani, ainda antes da colonização portuguesa.

As Paneleiras de Goiabeiras mantêm viva esta tradição, respeitando o seu cariz estritamente artesanal, fabricando as autênticas panelas de barro. Este objeto, reconhecido nacional e internacionalmente como objeto de arte popular daquela região, não perde a sua condição utilitária: a preparação da Moqueca e da Torta Capixabas, pratos que fazem parte da raiz cultural e culinária do Espírito Santo. Denomina-se por “Capixaba” tudo o que tenha origem no Estado do Espírito Santo: os habitantes, os pratos típicos, a vegetação.

Assim, mantendo a tradição de produção artesanal das panelas e outras peças em barro, mantém-se também viva a memória cultural e identitária da região, além de se contribuir ativamente para a economia local, de modo sustentável, na esteira das teorias atrás refletidas, no Contexto Teórico, tais como, por exemplo, Paul Hazard, (2004) e Strauss e Faud-Luke (2008).



Figura 53 - Panelas de barro;

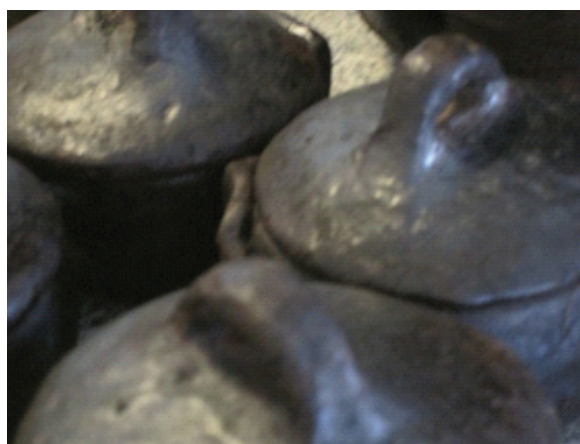


Figura 54 - Panelas de barro, pormenor;

Mediante a oportunidade de visitar o pavilhão onde trabalham as panelerias na construção das panelas, pude observar todas as fases do processo, exceto a extração da argila, que é feita no Vale do Mulembá, no bairro Joana 'D'Arc, zona oeste da ilha de Vitória. O barro é retirado e transportado para Goiabeiras, próximo à Reserva do Lameirão. Todo o processo de construção das panelas é feito de forma artesanal, da extração até ao açoite.



Figura 55 - Logotipo de Goiabeiras;



Figura 56 - Foto do interior do pavilhão;

### **7.3.2.1 Processo de construção das panelas**

O processo de construção das panelas de barro envolve várias fases, tais como: tratamento da argila; modelagem; secagem; queima; açoite. Passarei a descrever estas fases do processo, recorrendo aos instrumentos de recolha da informação que utilizei, câmara de vídeo, fotografia, registo escrito da observação e desdobráveis que me foram facultados (ver Anexo 5).

## Tratamento da argila

A argila chega ao pavilhão contendo várias camadas de diferentes cores e texturas. Como também o processo de extração é artesanal, a argila contém em si, quando chega ao pavilhão, algumas pedras e pequenos galhos. Dessa forma, é necessário retirá-los, limpando a argila de elementos prejudiciais, e misturar as várias camadas que a compõem, transformando-a num barro homogêneo e de plasticidade adequada ao trabalho das peças.



Figura 57 - Tratamento prévio da argila;



Figura 58 - Argila preparada para ser trabalhada;

## Modelagem

Depois de preparada a argila, é vendida “à bola” a cada artesão. Utilizando o barro e água, os artesãos modelam, manualmente, cada peça. O único instrumento utilizado na modelação das peças é um pedaço de casca de coité, um fruto de casca rija semelhante ao coco. O formato e o tamanho variam consoante o desejo do produtor ou encomendas previamente feitas pelos clientes.





Figura 59 - Artesã modelando uma panela;



Figura 60 - Artesã modelando uma panela (2)

## Secagem

A secagem é o processo de desidratação total do barro, e é feita depois de modelada a panela. As panelas são colocadas em repouso à sombra, para que sequem lentamente durante dias. Depois de secas, as panelas recebem um polimento de seixos do rio, antes de se proceder à queima.



Figura 61 - Panelas repousando à sombra para secagem;



Figura 62 - Panelas repousando à sombra para secagem (2);

## Queima

O processo de queima, equivalente ao processo de cozedura de cerâmica, é integralmente feito ao ar livre, sem forno. As peças são colocadas sobre uma “cama” de madeira, no terreno plano, na parte exterior do pavilhão, e são totalmente cobertas por outra camada de lenha. O fogo é ateado numa das pontas da fogueira, sempre com o vento a favor. Assim se inicia o processo da queima das peças, que são retiradas com o auxílio de uma vara, quando adquirem um tom avermelhado.



Figura 63 - Local de queima das peças;



Figura 64 - Local de queima das peças, plano aproximado;

## Açoite

A fase do açoite, é a fase em que as peças recebem o produto impermeabilizador, à base de tanino. O tanino é um produto obtido da casca da árvore do mangue, previamente preparada. As peças, quando adquirem o tom avermelhado durante a queima, são retiradas do fogo e açoitadas com tanino, usando-se um maço de “vassourinha do campo”, como lhes chamam estes artesãos, um arbusto nativo da região.

É esta parte do processo, o açoite com o tanino, que dá a cor escura e brilhante das autênticas panelas de barro capixaba.



Figura 65 - Material utilizado no açoite;



Figura 66 - Material utilizado no açoite (2);



### 7.3.2.2. Oportunidade de experimentação

Aquando da visita ao pavilhão das Paineiras de Goiabeiras, surgiu a oportunidade de experimentar modelar uma pequena peça em barro, numa visita agendada para tal. Desta forma, compareci no local no dia e hora marcados, e tive o prazer de conhecer o artesão Flávio Fernandes Santos, que, com toda a simpatia e disponibilidade, se prestou a “ensinar-me” a fazer uma panela. É necessário referir que o que eu fui fazer não pode ser considerado “aprender” pois esta é uma atividade que se começa desde a mais tenra idade e só com décadas de prática se aperfeiçoa. O próprio artesão, Flávio, que tive oportunidade de entrevistar durante a experiência, *“(...) eu vinha para aqui com minha mãe, tinha para aí uns 2 anos, e fazia como via ela fazer(...) mas o que eu gostava era de brincar com o barro”* conta, ao longo da amostragem que me vai fazendo sobre a construção das panelas. Confirmou a tendência ancestral da tradição, de passar o conhecimento sobre a matéria de geração em geração.

Primeiramente, depois de feitas as apresentações e de deixar clara a minha intenção, que era a de integrar a experiência neste trabalho, o artesão Flávio prestou-se a fazer uma pequena panela de barro, para que eu pudesse observar os seus gestos e técnicas na construção da mesma. Depois disso, pude eu própria “meter as mãos na massa” e construir uma panela de barro, desde o início, sempre com a supervisão de Flávio. No final, ambos assinámos a peça que eu construí, pois considerei-a de autoria partilhada.

Depois de concluída a modelação da primeira peça, Flávio acedeu à minha sugestão de construir um exemplo de ‘assadeira de chouriça’, objeto tipicamente português e inexistente no Brasil. Deste modo, pude transmitir também algum do meu conhecimento ao artesão, que ficou com o exemplar a fim de replicar a ideia para venda. É gratificante perceber que se deu uma partilha de ideias, que, reciprocamente, enriquecem o conhecimento de ambos. Naturalmente, os produtos finais não resultaram tão aperfeiçoados como os que Flávio construiu, pois para isso são necessários anos de prática. No entanto, toda a experiência foi importante, no sentido em que me permitiu conhecer melhor a matéria sobre a qual investiguei com a visita ao local.



Figura 67 - O Artesão Flávio e a Investigadora na construção de uma panela de barro;



Figura 68 - A Investigadora e o Artesão Flávio Santos;



Figura 69 - Peça construída pela Investigadora e por si assinada;



Figura 70 - Peça construída pela Investigadora e assinada pelo Artesão Flávio;

#### **7.4. Resumo do capítulo 7 – articulação entre as diversas situações de estudo**

Vendo agora, com alguma distância, os vários projetos e casos em estudo, à luz da filosofia craft, podem estabelecer-se pontos de semelhança entre eles e identificar as suas linhas de desenvolvimento segundo as teorias correntes, inicialmente abordados no Contexto Teórico.

No Projeto Água Musa, os objetos desenvolvidos visavam integrar aspetos existentes na natureza envolvente, tais como texturas naturais, histórias da região, características do meio-ambiente, mensagens de cariz ecológico, entre outros.

No projeto Serra d'Arga, embora a situação fosse mais flexível, pretendia-se recolher e transferir para os objetos aspetos da mesma categoria dos visados no Projeto Água Musa. Além disso, utilizou-se material existente na natureza, ramos da árvore Faia, dos quais se procurou aproveitar a forma que estes já possuíam. Desta maneira, o Projeto Serra d'Arga apresenta semelhanças com o Caso de Estudo Casa de Pedra, pois neste também o artista, Neuso Ribeiro, se serve das raízes e ramos das árvores mais abundantes na região, aproveitando-lhes a forma de modo a concretizar, a partir desta, os seus objetos artísticos e funcionais.

Por outro lado, o Caso de Estudo Goiabeiras, que retrata a atividade das Paneleiras de Goiabeiras na construção de painéis em barro, também se assemelha aos demais projetos citados. Em Goiabeiras, o material utilizado na construção das painéis, a argila, também é recolhido localmente e de forma artesanal, constituindo uma característica única, uma vez que aquele género de argila só é possível ser encontrada naquela região. Sendo fruto de uma tradição ancestral, é também um ponto forte do carácter etnográfico da região.

No Projeto Porto de Ovelha, devido ao carácter mais observativo da minha investigação, ao invés de experimental, como acontece nas situações anteriores, a característica que mais se interliga com os outros projetos, é a pesquisa etnográfica e a relação desta com os objetos. Neste projeto, a expressão “Objetos de Vida” tem um sentido acrescido, pois prepara e expõe, através da entrevista, o contexto dos objetos de vida e do quotidiano da pessoa

entrevistada. Destes objetos, verifica-se a tendência de preservar aqueles que foram construídos à mão, nos quais foram utilizadas técnicas que, na sua maioria, não mais são praticadas.

O Projeto Porto de Ovelha reúne, desta forma, dois pontos deste trabalho: explora a história e etnografia da aldeia de Porto de Ovelha, buscando reunir os objetos que materializam essa história e testemunham os hábitos e tradições que a fundamentam.

No entanto, afasta-se das outras experiências pois não envolve nenhuma das áreas de atuação atrás descritas no quadro exemplificativo do Craft, no contexto português. Ou seja, não se trata de uma atividade profissional, nem associativa e também não se integra no contexto académico. Por se tratar de um exemplo de vida comum de uma população, e porque contem a diversidade de situações envolventes relativas aos objetos, nas perspetivas etnográfica, das manualidades e das histórias de vida, mereceu lugar neste estudo.

## **Capítulo 8 – Instalação e fotografia – seleção de objetos representativos**

Tal como já vem sendo dito, um dos objetivos deste trabalho era identificar, em cada um dos projetos autónomos, um objeto que os representasse individualmente. Concretamente, pretendeu-se criar uma encenação fotográfica desses objetos, dentro do 'Fica', pelo que primeiramente se apresenta uma imagem individual de cada objeto.

### **8.1. Objeto representativo do Projeto Porto de Ovelha**

Tal como já foi referido, o objeto selecionado para representar o Projeto Porto de Ovelha, foi a colcha centenária da D<sup>a</sup> Maria do Céu, que passo a mostrar em seguida.



Figura 71 - Colcha centenária da D. Maria do Céu como objeto representativo de Porto de Ovelha;

## **8.2. Objeto representativo do Caso de Estudo Casa de Pedra**

O objeto selecionado para representar o Caso de Estudo Casa de Pedra foi a escultura que tive a oportunidade de adquirir, da autoria do escultor Neusso Ribeiro, apresentado na figura seguinte.





Figura 72 - Escultura em madeira como objeto representativo do caso de estudo Casa de Pedra;

### **8.3. Objeto representativo do Caso de Estudo Goiabeiras**

O objeto selecionado para representar o Caso de Estudo Goiabeiras foi a panela de barro e o respetivo fogareiro (objeto que serve para manter a temperatura à mesa), que teve também a oportunidade de adquirir, icónica da cultura e identidade Capixaba.



Figura 73 - Panela e fogareiro em barro como conjunto de objetos representativos do caso de estudo Goiabeiras.

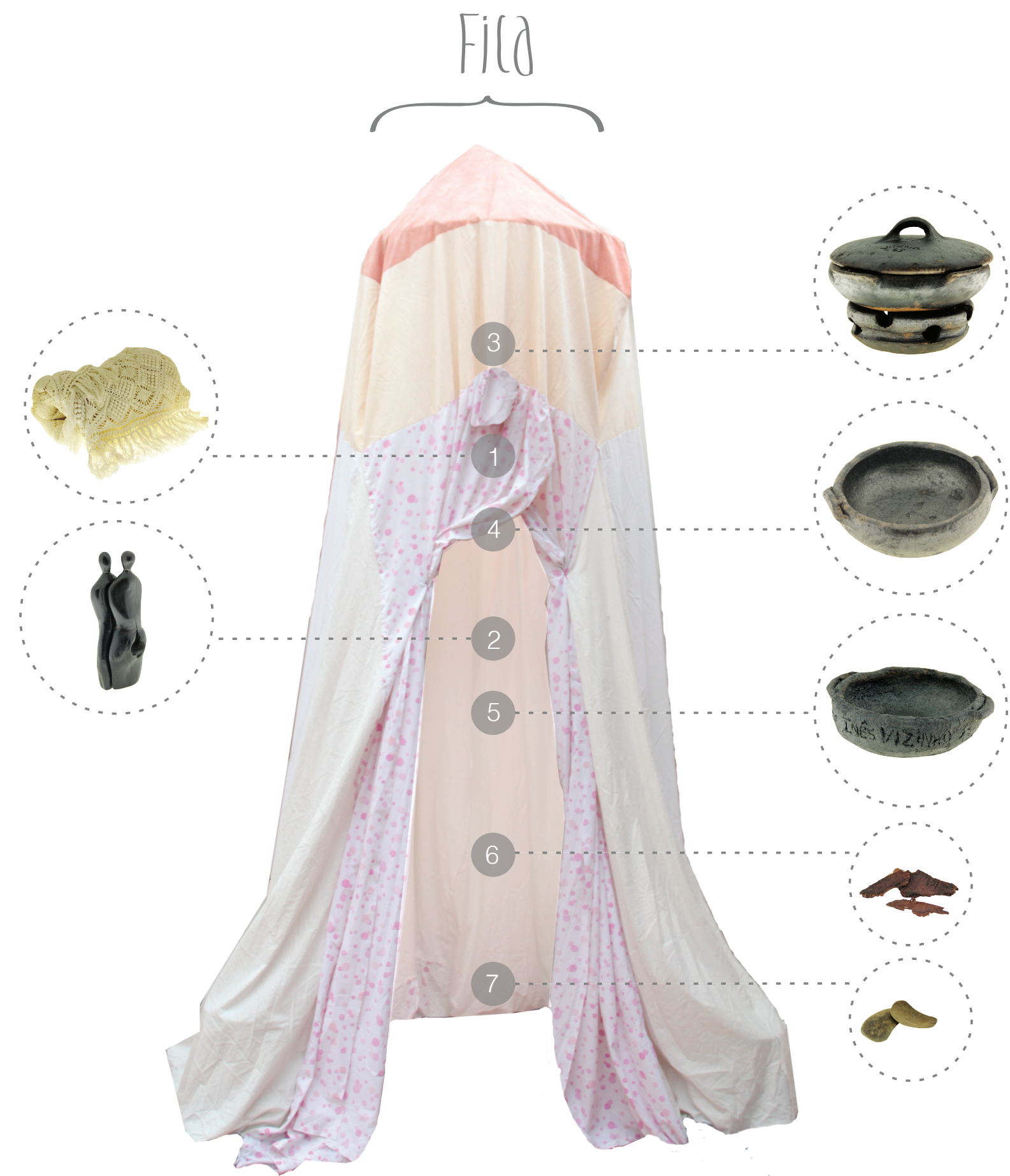
#### **8.4 Instalação – reunião dos objetos no interior do ‘Fica’**

Proposta de instalação, de carácter simbólico, reunindo os objetos recolhidos durante a investigação, com especial incidência nos projetos autónomos, dentro do ‘Fica’.

Tal como já foi descrito anteriormente, o ‘Fica’ é construído com materiais existentes nas casas, lençóis, cortinados, colchas, já em desuso, costurados uns aos outros de forma a criar padrões agradáveis, que vão corporizar um cone que, suspenso do teto, vai envolver a cama, resguardando-a e dando-lhe a privacidade e o bem-estar necessários a uma vida noturna mais aconchegada e feliz. O ‘Fica’ foi projetado com o intuito de “acrescentar” uma divisão a uma casa, sempre que necessário.

A sua forma e conceito permitem criar a encenação traduzida nesta instalação, na qual se pretende criar uma ‘Cápsula de Tempo e Espaço’ que represente o meu percurso na investigação, lida através dos objetos.

Esquema de instalação - reunião dos objetos no interior do 'Fica';



Legenda:

- 1 Colcha centenária representativa do Projeto Porto de Ovelha;
- 2 Escultura em madeira representativa do Caso de Estudo Casa de Pedra;
- 3 Panela de barro e fogareiro representativos do Caso de Estudo Goiabeiras;
- 4 Panela de barro construída pelo artesão Flávio, sob pretexto de me ensinar a modelar uma peça;
- 5 Panela de barro modelada por mim, sob a orientação do artesão Flávio.
- 6 Pedacos da casca da árvore Mangue, utilizada para tingir a água com tanino, para posteriormente “pintar” as panelas de barro
- 7 Utencílios usados na modelação das panelas, feitos de casca de Coité, um fruto de casca dura semelhante a um côco.



## **Capítulo 9 – Principais conclusões e implicações deste estudo**

### **9.1 Questões de investigação**

Tendo em conta as questões de investigação colocadas no início de trabalho, que problematizam a atribuição de valor às manualidades e artesanatos, a importância das manualidades na construção e preservação das identidades locais, a relação do craft com a arte e o design e papel dos objetos pessoais na vida privada, considera-se que este estudo contribuiu para o esclarecimento das mesmas.

No entanto, é sempre possível levantar novas questões de investigação, no sentido de uma mais completa grelha de análise.

### **9.2 Implicações deste estudo**

Em futuras investigações, considera-se que seria necessário organizar um quadro de análise relativo ao craft que permitisse identificar as diversas tecnicidades, podendo, dessa maneira, e de forma mais objetiva, proceder à avaliação de objetos, categorizando-os dentro do nicho das manualidades.

Também se considera relevante que se identifiquem e cataloguem exemplos concretos já consignados dentro da comunidade científica, como constituindo protótipos inequívocos do craft, regionalmente distribuídos, realçando os traços da sua identidade local, de modo oficializado e certificado. Considera-se que este universo pode vir a constituir uma pedra basilar na economia regional, cujos contributos serão capazes de favorecer as condições económicas locais.

Se, por um lado, se ambiciona que a cientificidade invada e reconstrua a faceta cultural do craft, por outro, simultaneamente, considera-se possível a criação de sinergias capazes de contribuir para o fortalecimento da economia.



### **9.3. Conclusões gerais e desenvolvimentos futuros**

Como é referido na Introdução, pretendia-se estudar o craft design, as suas filosofias adjacentes e as suas implicações a nível social e económico, explorando a maneira como, através dos objetos, as pessoas se constroem e reconstróem ao longo da vida.

A verificação da emergente necessidade de clarificar todos os objetos que se movem em torno do universo do Craft Design, de forma a promover um melhor entendimento sobre as tecnicidades e o seu valor na sociedade, motivou-me na pesquisa das teorias existentes sobre o assunto.

Tendo em conta as várias ideias refletidas ao longo da dissertação, umas sugeridas pelo contexto teórico, outras pelo pelas vivências relatadas no contexto experimental, identifico vários níveis de reflexão:

Um primeiro nível, onde se tenta explicar a filosofia Craft e Craft Design, enfatizando os diversos discursos presentes na vida das pessoas que trabalham nessa área.

Considera-se que este estudo terá contribuído para o enriquecimento e clarificação desta área científica, com vista a, em futuros estudos, conseguir arquitetar um quadro epistemológico mais completo e estruturado sobre o Craft Design.

Num segundo nível, conclui-se que é possível combinar as características fundamentais do craft, com a vertente económica em desenvolvimento, que integra a perspetiva do 'decrescimento sereno' (Latouche, 2011). Isto é, existe, no Craft Design, a possibilidade de contribuir para a economia local, de modo sustentável e ainda promovendo a identidade cultural de uma região, como se verificou no Caso de Estudo Goiabeiras.

Ao nível da minha formação pessoal, todo este processo de investigação foi amplamente enriquecedor, pois permitiu-me conhecer ambientes e lugares muito distintos uns dos outros, bem como as pessoas e 'Histórias' que os habitam. Além disso, a participação nas situações de experimentação que descrevi, deram significado às correntes filosóficas sobre as quais me debrucei e que nortearam a presente investigação.

Os objetos que recolhi ao longo deste percurso são, também, ilustrativos desse mesmo enriquecimento. É relevante constatar que me sinto muito grata por ter tido oportunidade de 'estar' nos sítios onde estive, assistir ao que assisti e, essencialmente, conhecer quem conheci. Ter a oportunidade de observar e trabalhar junto com artesãos, despoletou em mim uma vontade de aprofundar conhecimentos relativos à olaria e à carpintaria e, principalmente, continuar a investigar sobre as manualidades.



## **Bibliografia**

- Appadurai, A. 1986. *The Social Life of Thing- Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge, The Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Cooper, T. 2005. *Slower consumption – Reflections on Product Life spans and the “Throwaway Society”*. Yale, Massachusetts institute of Technology and Yale University.
- Csikszentmihalyi, M., Rochberg-Halton, E. 1981. *The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self*. Cambridge, The Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Franqueira, T., Providência, F. 2008. *‘Sobrevivência Mais Feliz’ Arquitetura e Vida*.
- Fullat, Octavi, Paideia 1992. *Filosofías de la Educación*, Barcelona, CEAC.
- Goode, W. e Hatt, P. 1979. *Métodos em Pesquisa Social*, São Paulo, Companhia Editora Nacional.
- Guba, F. G. & Lincoln, Y. S. 1994. *Competing Paradigms in Qualitative Research*, Thousand Oaks, Sage Publications.
- Harold, T. 1997. *Obscure Objects and desire – Reviewing the crafts in the twentieth century*. East Anglia, University of East Anglia & Crafts Council
- Hobbis, P. 1997. *‘The Value of Crafts’ In Obscure Objects and desire – Reviewing the crafts in the twentieth century*. East Anglia, University of East Anglia & Crafts Council
- Honoré, C. 2006. *O Movimento Slow*. Lisboa, Oficina do Livro

Ihatsu, A. M. 1997. *'Craft, Art or Design? In pursuit of changing concept of 'craft'. In Obscure Objects and desire – Reviewing the crafts in the twentieth century*. East Anglia, University of East Anglia & Crafts Council

Krippendorff, K. 2006. *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Nova York, Taylor & Francis CRC

Latouche, S. 2011. *Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno*. Lisboa, Edições 70

Pardal, L. e Correia, E. 1995. *Métodos e Técnicas de Investigação Social*. Porto, Areal Editores

Miller, D. 2010. *Stuff*. Cambridge, Polity Press

Quivy, R., Campenhout, L.V. 1992. *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa, Dep,Sociologia UNL e Gradiva

Thompson, P. 1997. *'The Potential for oral history and life history Research on the Crafts Movement'*. In *Obscure Objects and desire – Reviewing the crafts in the twentieth century*. East Anglia, University of East Anglia & Crafts Council

Strauss, C.F., Fuad-Luke,A. 2009 *'The Slow Design Principles - A new interrogative and reflexive tool for design research and practice'*. [online]  
Available: [http://www.slowlab.net/CtC\\_SlowDesignPrinciples](http://www.slowlab.net/CtC_SlowDesignPrinciples) [Acceded: 2 de Março de 2013]

Tschimmel, K, 2010. *Sapiens e Demens no Pensamento Criativo do Design*. Aveiro, Universidade de Aveiro

## **Webgrafia**

[http://www.dmi.org/dmi/html/conference/europe12/sp\\_stenros.htm](http://www.dmi.org/dmi/html/conference/europe12/sp_stenros.htm)

[acedido em 29 de Setembro de 2012]

<http://www.slowmovementportugal.com/movimento-slow/>

[acedido em 7 de Março de 2013]

<http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php>

[acedido em 4 de Janeiro de 2012]

[http://www.infopedia.pt/\\$etnografia](http://www.infopedia.pt/$etnografia)

[acedido em 18 de Setembro de 2013]

<http://www.slowlab.net/>

[acedido em 7 de Março de 2013]

<http://www.slowlab.net/slowwaysofknowing.html>

[acedido em 7 de Março de 2013]

<http://www.treehugger.com/author/carolyn-f-strauss/>

[acedido em 7 de março de 2013]

<http://www.treehugger.com/>

[acedido em 7 de Março de 2013]

[fuadluke@dial.pipex.com](mailto:fuadluke@dial.pipex.com)

[acedido em 8 de Março de 2013]

<http://www.aguamusa.com/>

[acedido em 2 de Setembro de 2012]

<http://sergiolemos.pt/>

[acedido em 14 de Abril de 2011]



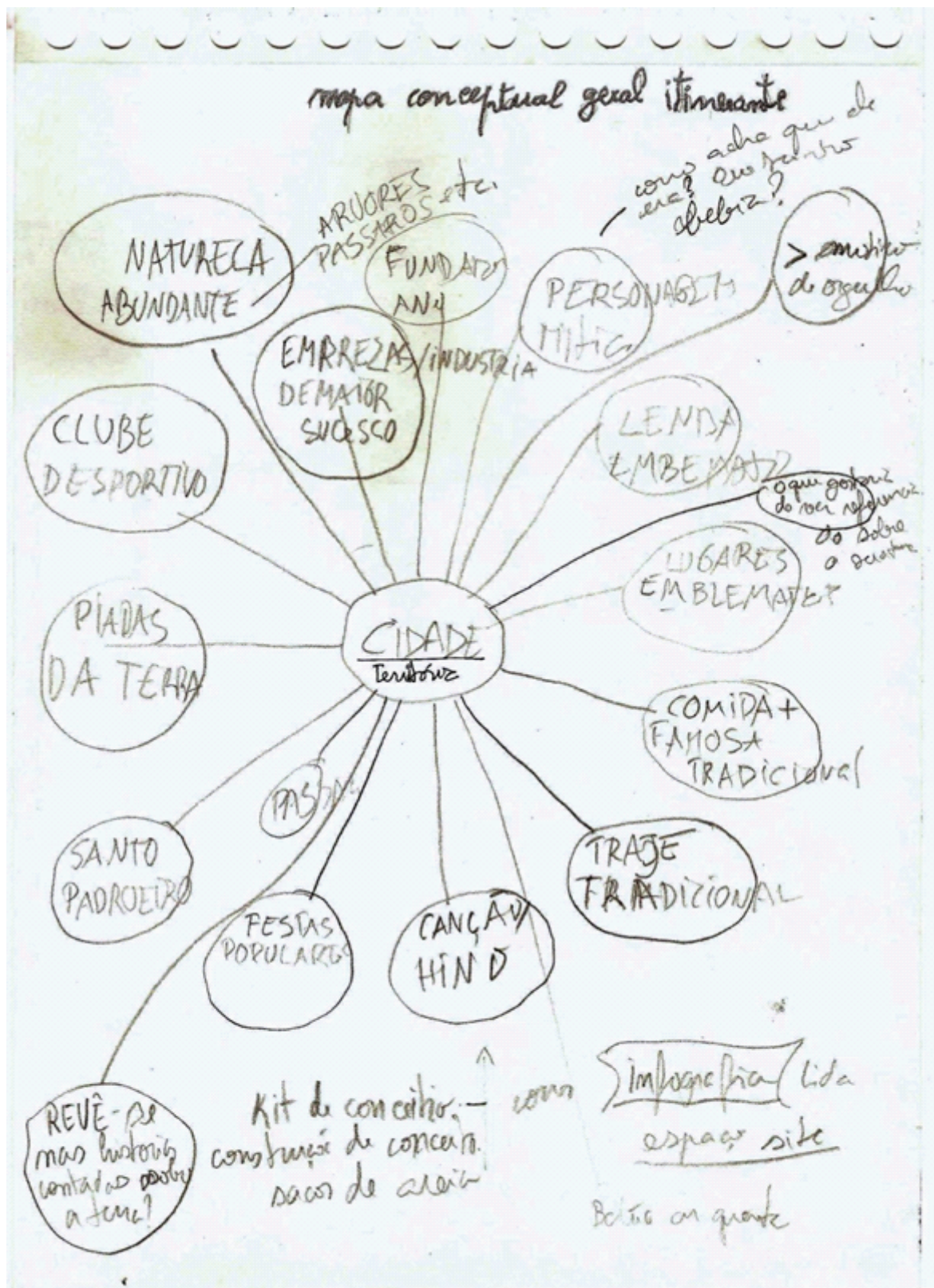


## **ANEXOS**

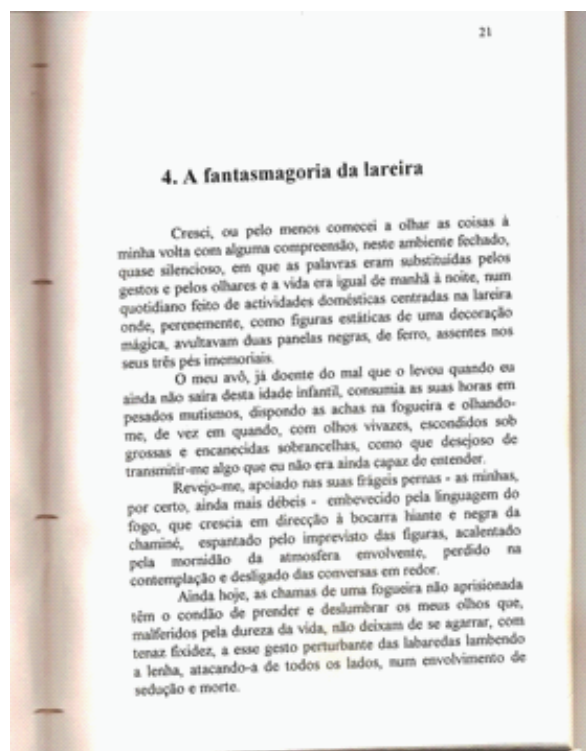
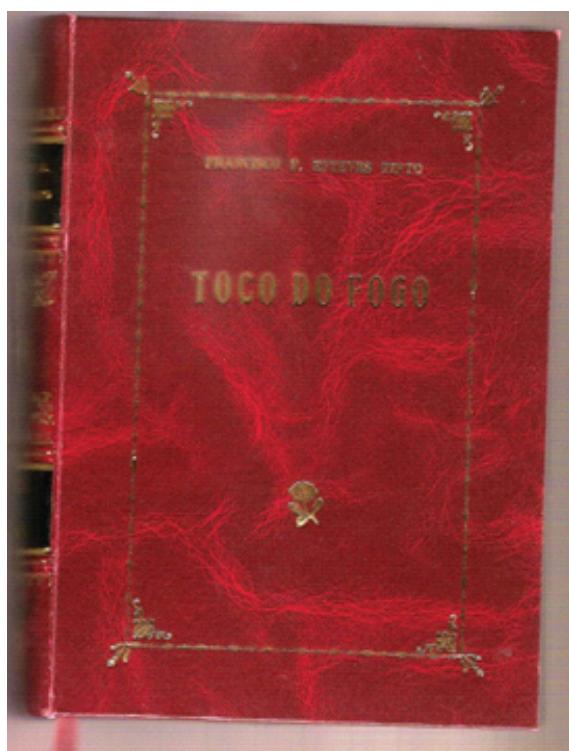
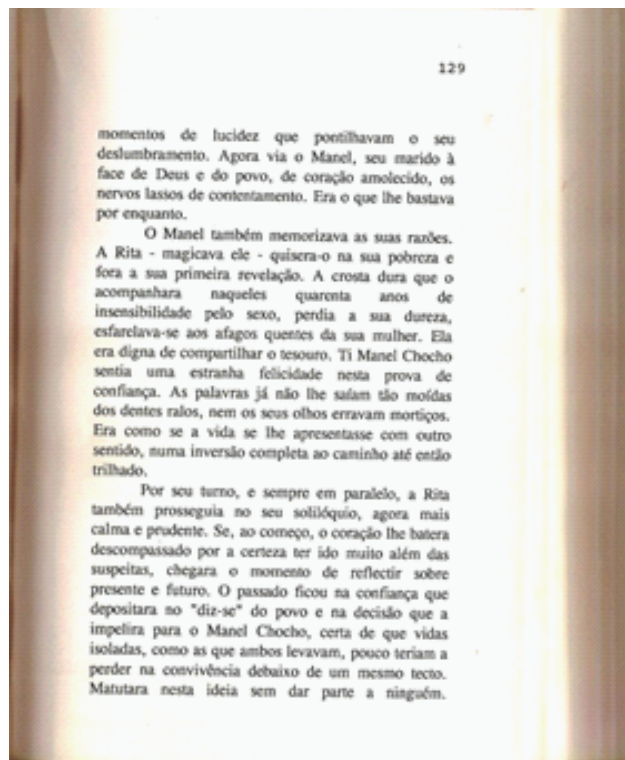
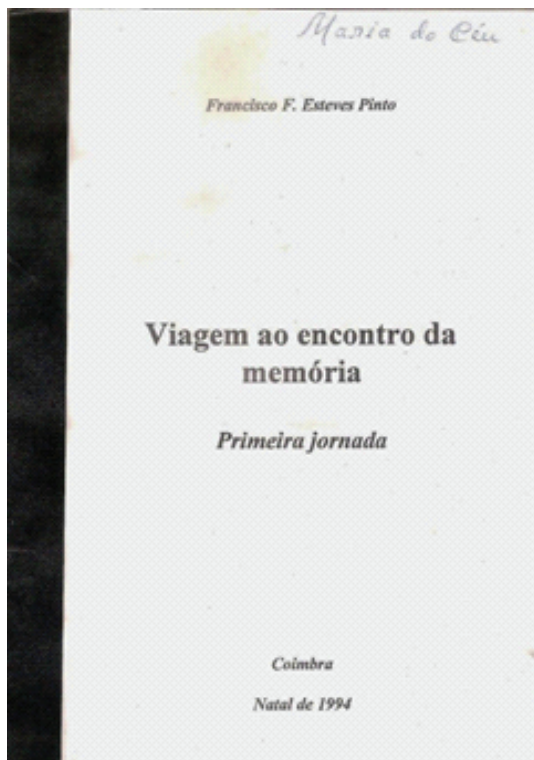
## **Anexo 1 - Projeto Porto de Ovelha:**

### **1.1. Mapa da entrevista às pessoas da aldeia de Porto de Ovelha.**

### **1.2. Livros de Memórias**



1.1. Mapa da entrevista às pessoas da aldeia de Porto de Ovelha.



## 1.2. Livros de Memórias

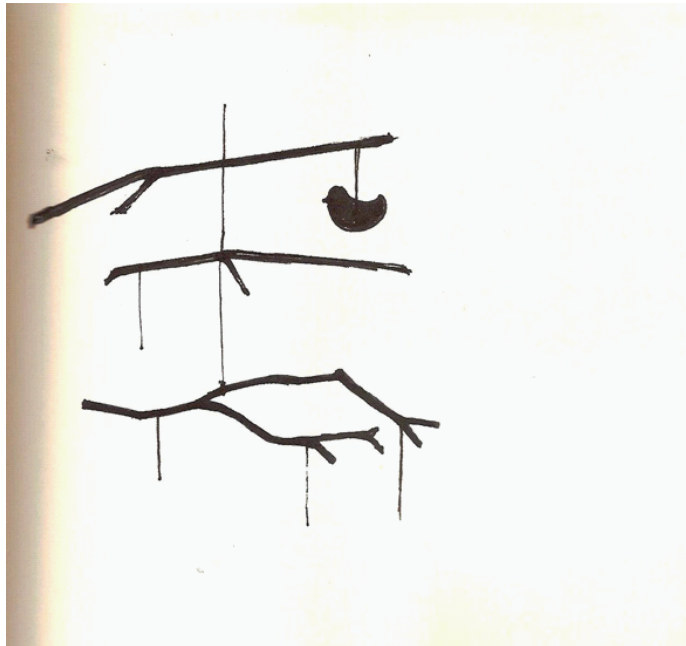
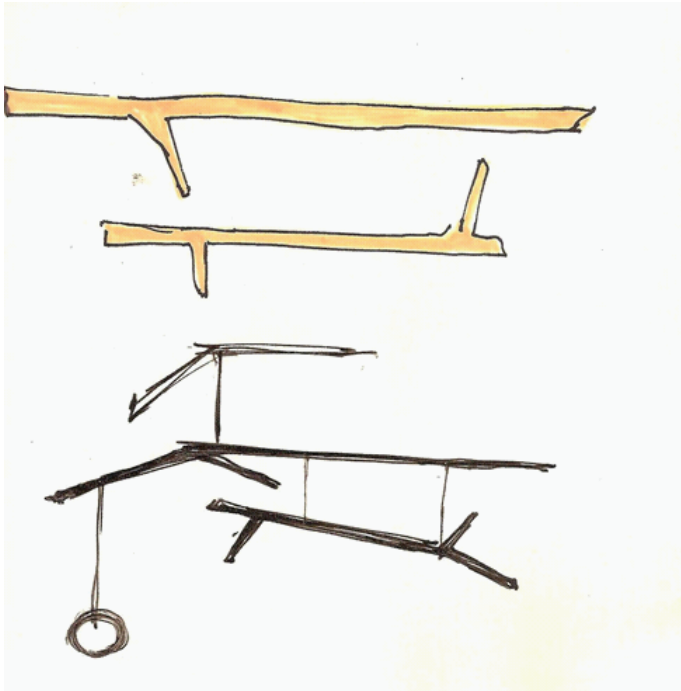
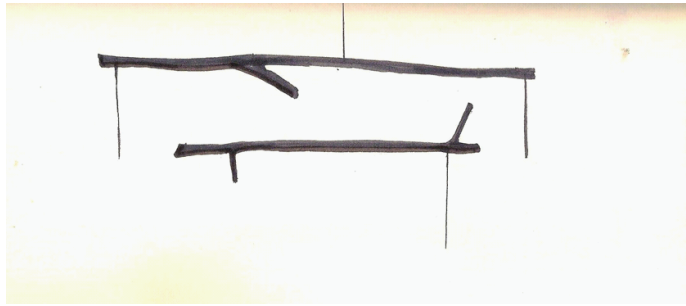




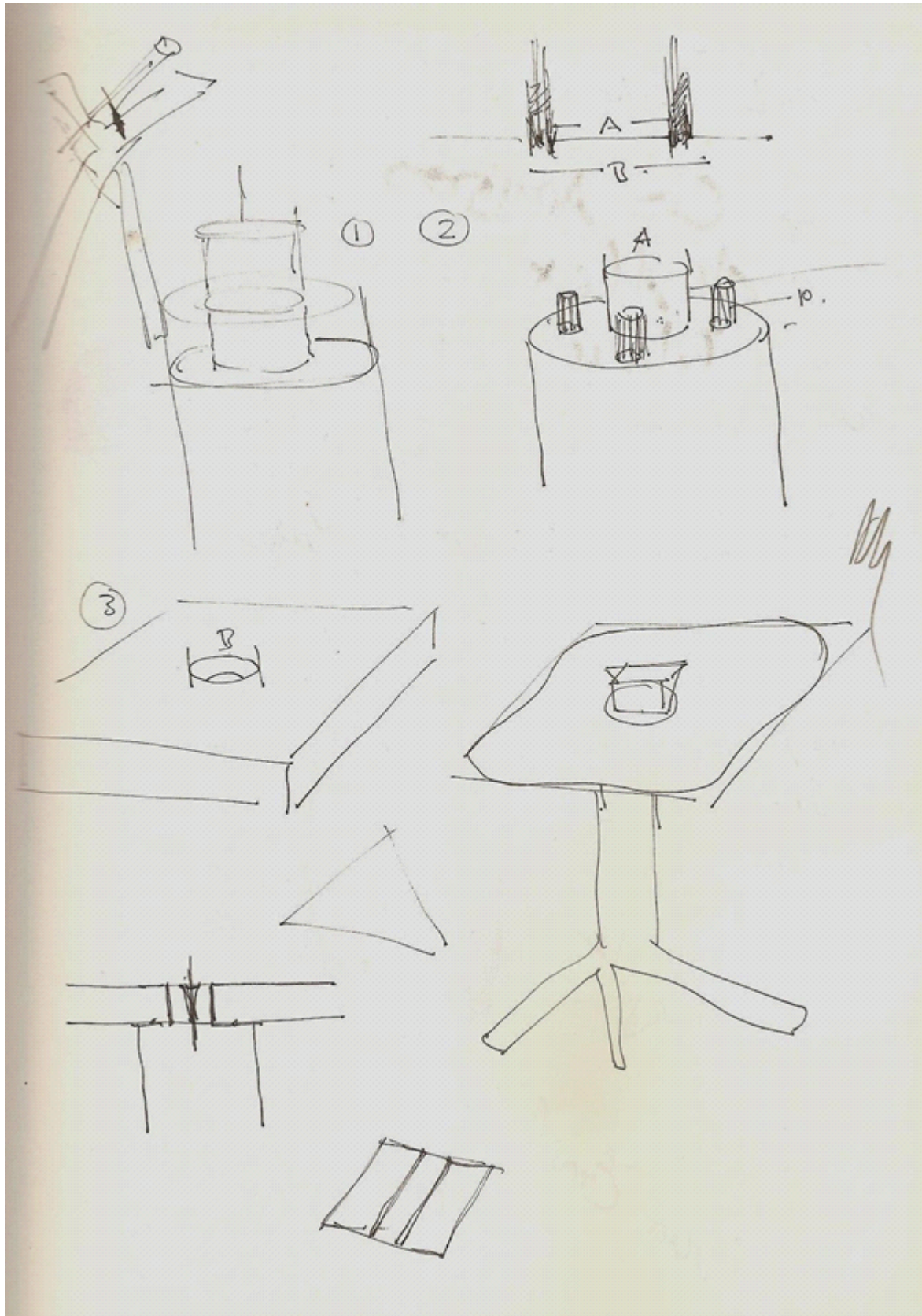
## **Anexo 2 - Projeto Serra d'Arga**

**2.1. Esboços das peças individuais - “Mobiles”.**

**2.2. Esboços das peças de grupo - mesa e banco.**



**2.1. Esboços das peças individuais - “Mobiles”.**



2.2. Esboços das peças de grupo - mesa e banco.



### **Anexo 3 - Projeto Água Musa**

**3.1. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (1)**

**3.2. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (2)**

**3.3. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (3)**

### Vasco Baltazar

Argumento / Palavras chave:

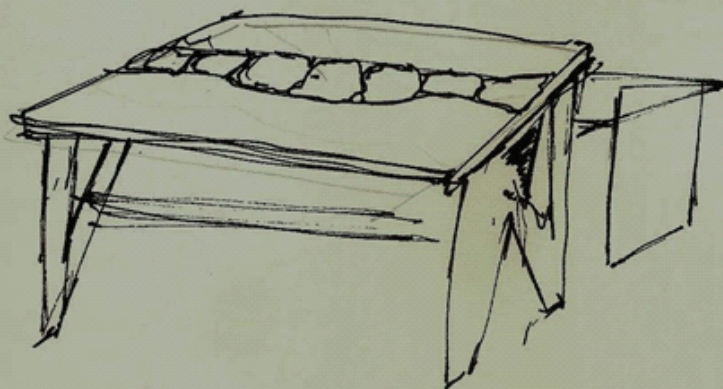
- Beber água.
- circuito/ciclo da água.
- leveza, suspensão
- ligação
- manipulação da água



### Kerstin Thomas

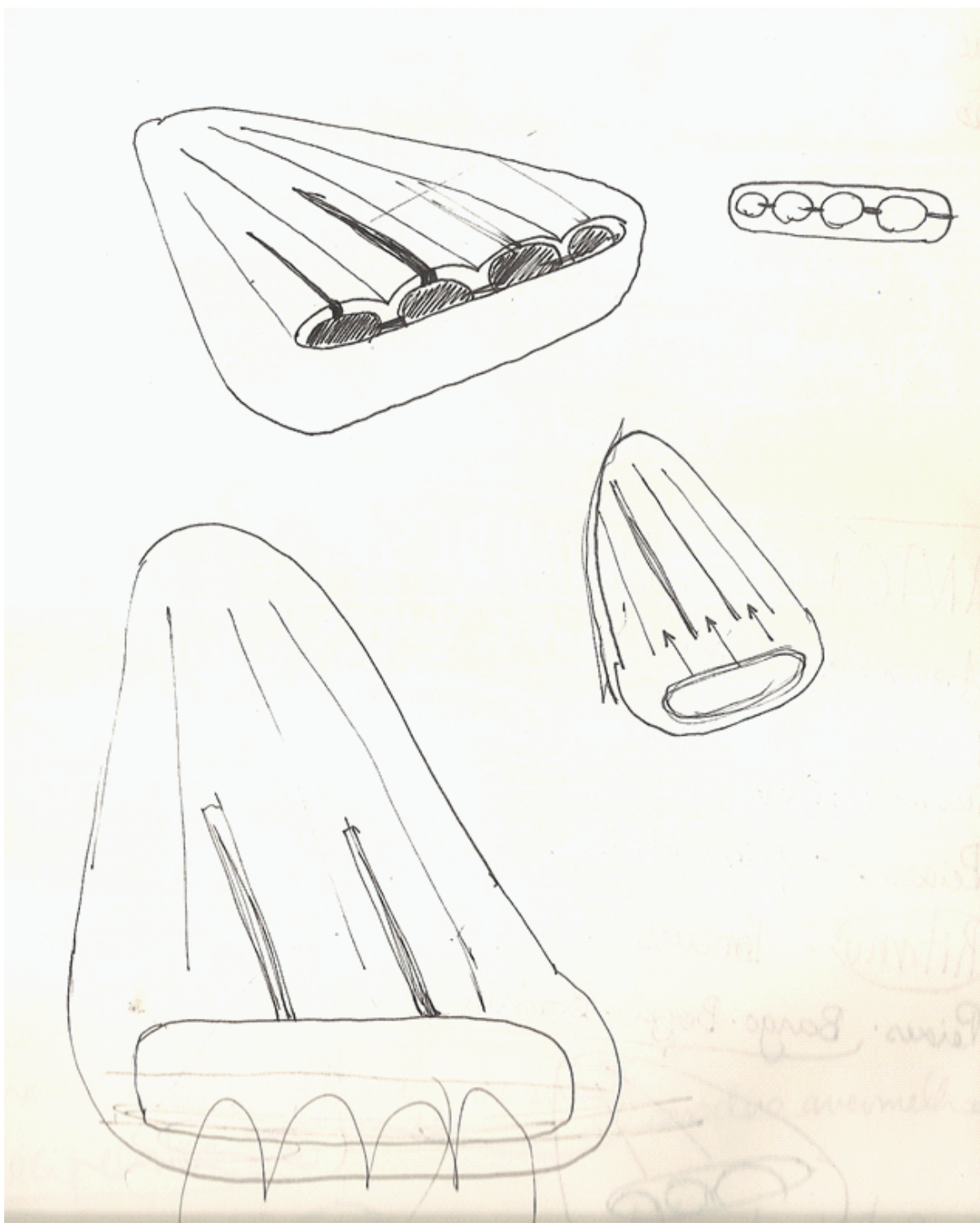
Argumento / Palavras chave

- Escalabilidade
- engenharia
- uniaxial, comum
- elemento unificador
- tempo a passar pela madeira.



### 3.1. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (1)



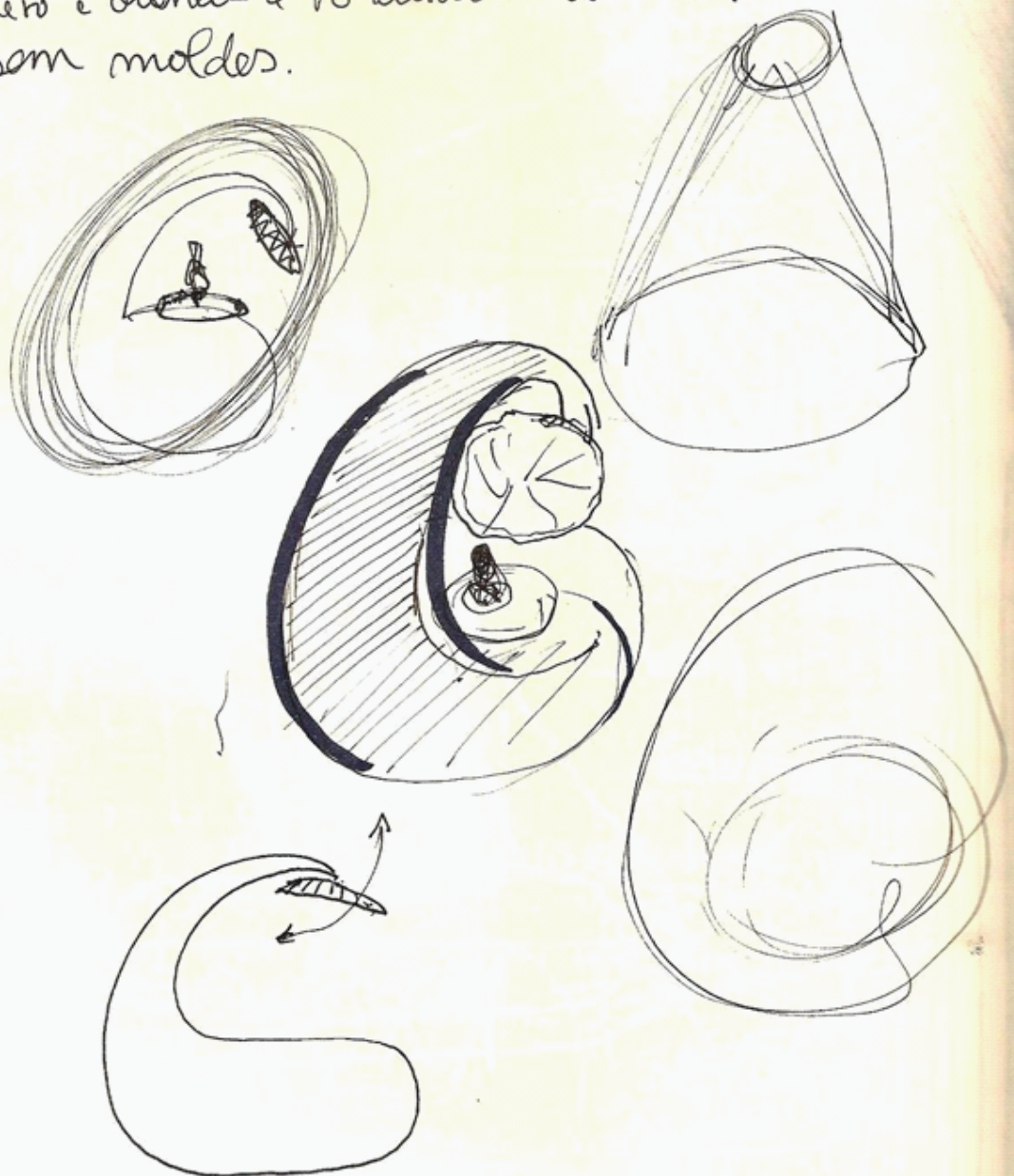


**3.2. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (2)**

# XANA e LIMA

argumento

textura dos cristais das serras.  
gota de água  
preto e branco e tonalidades de xisto.  
sem moldes.



3.3. Esboços dos protótipos; elaborados com os artesãos (3)



#### **Anexo 4 - Caso de Estudo Casa de Pedra**

**4.1. Folheto facultado pelo artista Neusso Ribeiro, na Casa de Pedra (frente).**

**4.2. Folheto facultado pelo artista Neusso Ribeiro, na Casa de Pedra (verso).**



Localizada no balneário de Jacaraípe, na cidade de Serra estado de Espírito Santo, a Casa de Pedra é um espaço cultural do artista autodidata Neusso Ribeiro, atraindo turistas de várias localidades do Brasil e do mundo interessados em conhecer a casa exótica com suas esculturas ecológicamente corretas.



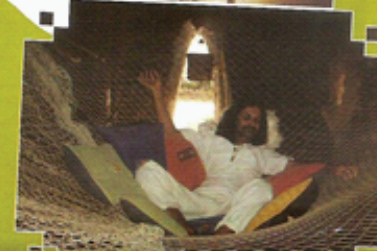
Ao usar pedras e restos de madeira da região, o escultor Neusso Ribeiro demonstra sua preocupação com o meio ambiente, pois recolhe esses materiais de queimadas ou de árvores derrubadas ou desgastadas pelo tempo.

#### Atividades desenvolvidas:

- Oficinas de artes ecológicamente corretas, com coleta seletiva e reciclagem voltada para crianças e adolescentes da comunidade local, escolas e grupos organizados previamente agendados;
- Encontro de qualidade de vida
- Feira de escambo (troca)
- Lua: toda primeira noite de lua cheia;
- Cantorias
- Caminhadas ecológicas
- Visitas monitoradas

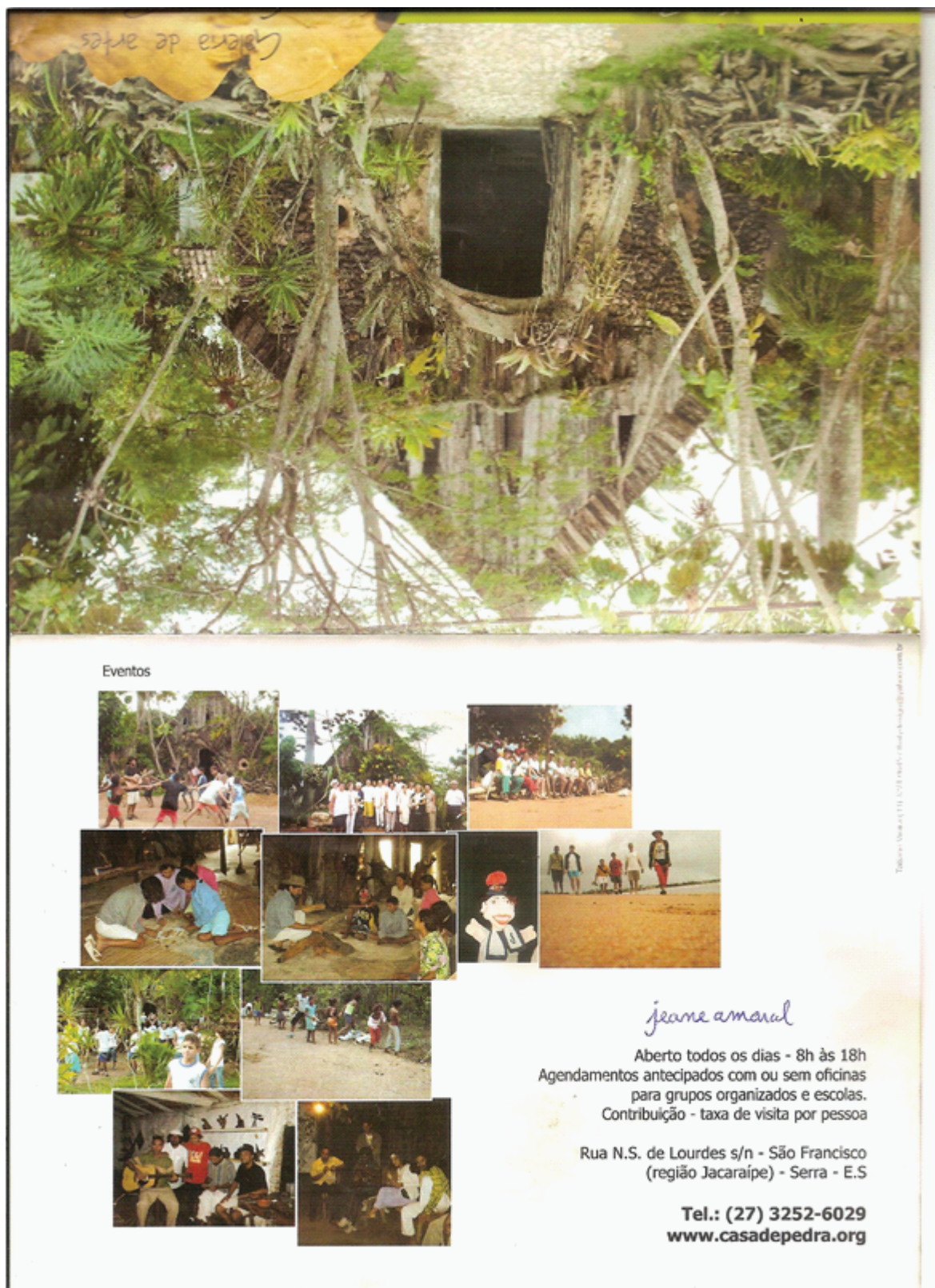


Por todos os cantos da casa se vê arte, inclusive o piso forrado por um grande e belo mosaico, feito com pedaços de azulejo.



4.1. Folheto facultado pelo artista Neusso Ribeiro, na Casa de Pedra (frente).





4.2. Folheto facultado pelo artista Neusso Ribeiro, na Casa de Pedra (verso).





## **Anexo 5 - Caso de Estudo Goiabeiras**

**5.1. Folheto facultado pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras (frente).**

**5.2. Folheto facultado pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras (verso).**

**5.3. Publicação relativa à construção das painéis, facultada pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras.**





**A ARTE DE FAZER PANEIS DE BARRO**

**DAS PANELEIRAS DE GOIABEIRAS**

**UM PATRIMÔNIO CULTURAL**

**BRASILEIRO**

As Paneleiras são, segundo elas próprias, a cara do Espírito Santo. Um dos principais símbolos da cultura e da identidade capixaba.

Mulheres que emprestam beleza ao barro retirado do barrreiro - na jazida do Vale do Mulembá, bairro Joana D'arc.

Ofício legado das culturas tupi-guarani e Una, atividade eminentemente feminina, tradicionalmente repassada pelas artesãs Paneleiras, através de gerações, às suas filhas, netas, sobrinhas e vizinhas, no convívio doméstico e comunitário.

Dão forma ao barro que é desbastado com instrumentos rudimentares, como a cuia. Depois de secadas ao sol, as panelas são levadas para a cama de madeira onde são queimadas.

Do marquezal que margeia a localidade de Goiabeiras se extrai a casca da *Rhizophora mangle*, popularmente denominada mangue vermelho, com que é feita a tintura impermeabilizante de tanino, que se pintam as panelas quando quentes, com a chamada vassourinha de muxinga.

A atividade compreende diversas etapas, que envolvem diferentes executantes, ficando o trabalho de coleta e transporte das matérias-primas mais frequentemente a cargo dos homens.

As Paneleiras de Goiabeiras são artesãs engajadas, se orgulham de seu trabalho e, principalmente a partir da década de 80, lutam pela perpetuação de seu fazer. Suas lutas resultaram na fundação da Associação das Paneleiras, na conquista pelo direito de uso da jazida de barro, na construção do Galpão da Associação das Paneleiras, no selo de autenticidade entre outras.

Em 20 de dezembro de 2002, a título inédito, o OFI C10 - fazer panelas de barro, foi inscrito no Livro do Registro dos Saberes, volume primeiro, do Instituto do

**1 Extração da argila**

A argila é extraída do barrreiro do Vale do Mulembá, no bairro Joana D'arc, município de Vitória. Os homens extraem a argila, retiram as impurezas visíveis e as transformam em bolas que são vendidas às artesãs.



**2 Modelagem**

As artesãs retiram uma quantidade de barro suficiente para a confecção de uma peça. A seguir, amassam a argila ajudando-a com água. Com a ajuda do cutê (cabaça) a panela vai tomando forma.



**3 Primeira Secagem**

Após modelagem, as panelas passam pela primeira secagem, para o barro enxugar.



**4 Raspagem**

Após a primeira secagem, as artesãs, com ajuda de uma faca, de uma pedra e de um arco retiram as impurezas que ainda ficaram no barro, como cascas, pedaços de galho, madeira ou folhas. Nesta fase elas arredondam o fundo da panela.



**5 Polimento e Secagem final**

Com pedra de rio, as artesãs dão polimento às panelas, "lisando" até que fiquem uniformes e brilhantes. Depois, deixam as peças ao ar livre para secar e eliminar o máximo de água da argila.



**6 Queima**

Todo processo de queima se dá ao ar livre. Prepara-se uma cama de madeira com superfície plana onde são colocadas as peças. Todas são cuidadosamente cobertas por pedaços de madeira, geralmente leves e bem secos, até que adquiram um tom avermelhado, quando são retiradas com auxílio de uma vara.

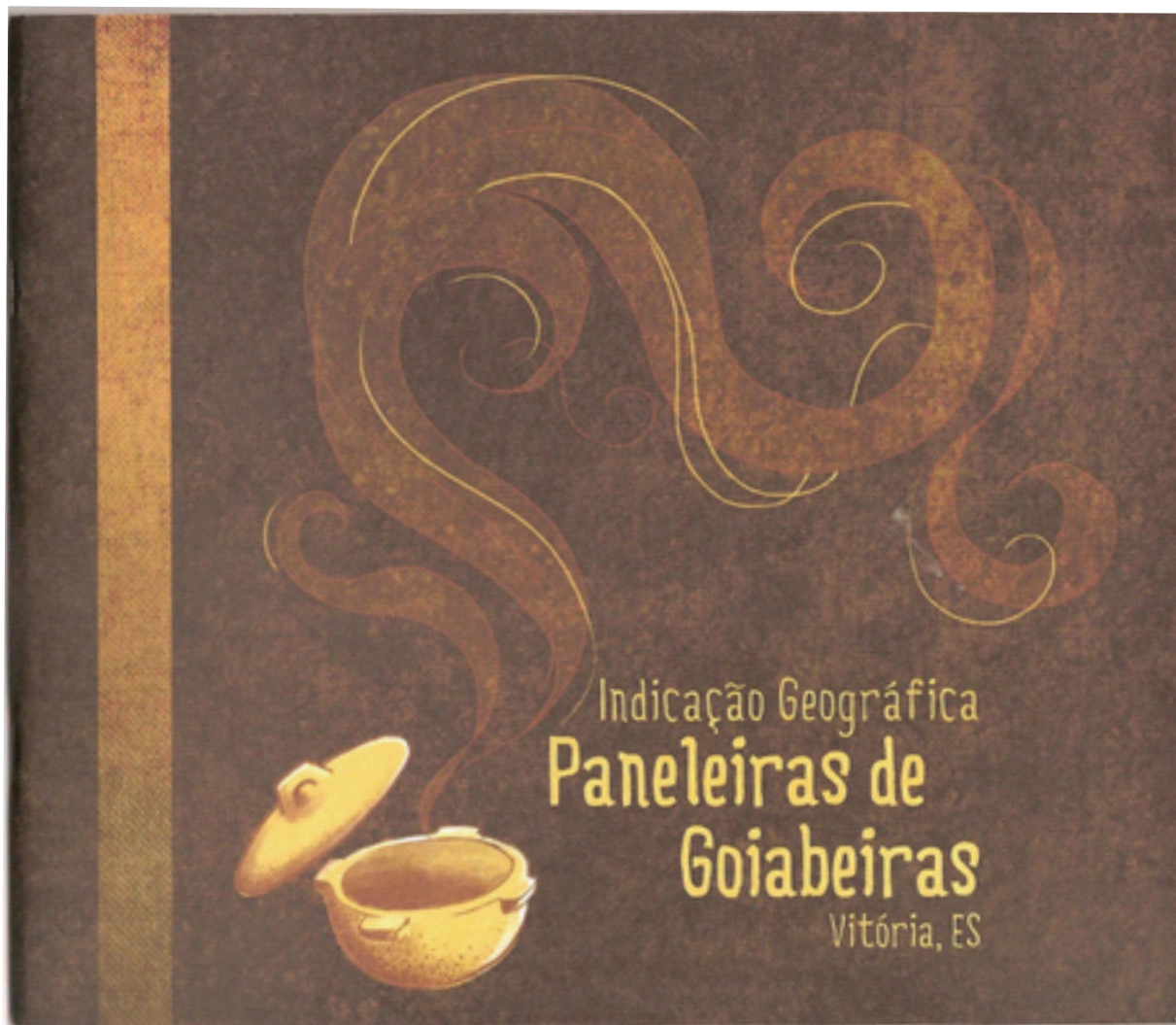


**7 Acolite (quintura)**

Última fase: o acolite é feito com a chamada vassourinha de muxinga, matéria natural do local. Mergulha-se a vassoura em tinta de tanino - produto obtido da casca de uma árvore do mangue (*Rhizophora mangle*). A medida que a madeira vai sendo queimada, as panelas são re-tizadas para receber o tingimento de tanino, açoitando-se uma a uma.



5.2. Folheto facultado pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras (verso).



**5.3. Publicação relativa à construção das panelas, facultada pelo artesão Flávio Santos, em Goiabeiras.**